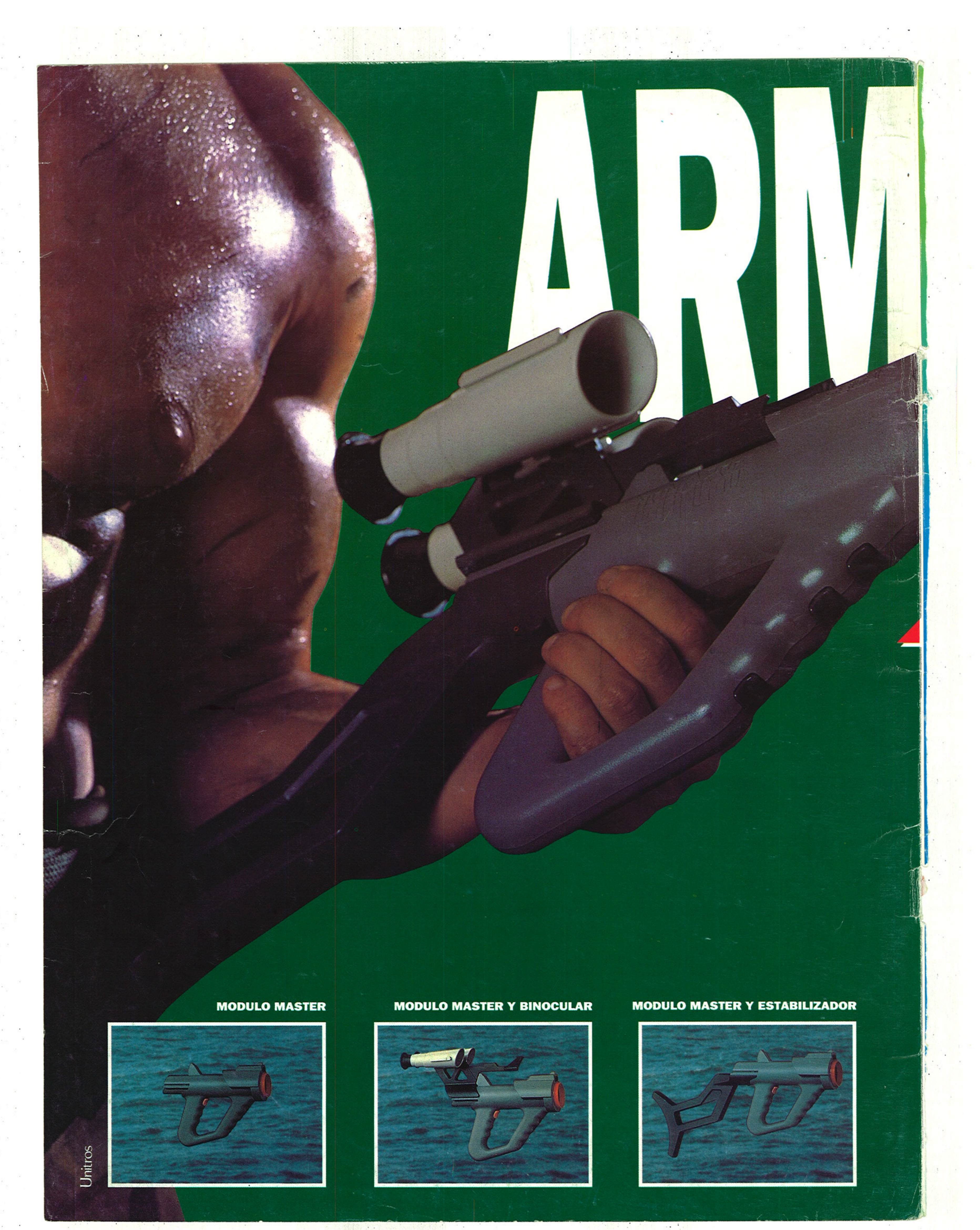
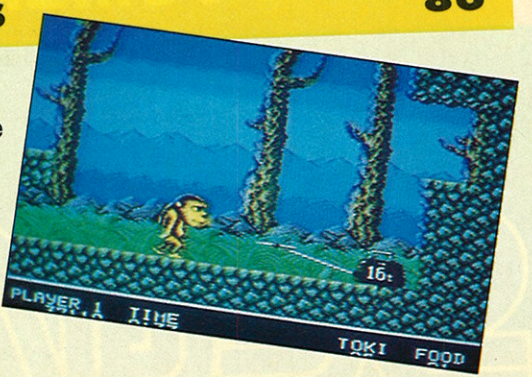

NOVIEMBRE 1992 N.º 7
LOS super juegos DEL MES
¡PUÑOS FUERA!
225 pesetas
JUEGA CON NOSOTROS EN
Antena 3 Televisión
SIGUE LA PISTA A SHERLOCK HOLMES EN EL PC
REGRESO AL FUTURO 3 EN MEGA DRIVE
UNA REGLA, UN PIN Y UN POSTER DE REGALO
8 420565 037006 00007


ARM
MODULO MASTER
MODULO MASTER Y BINOCULAR
MODULO MASTER Y ESTABILIZADOR
Unitros

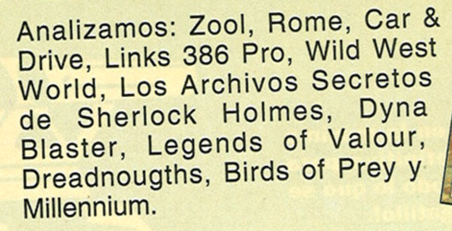
SUMARIO

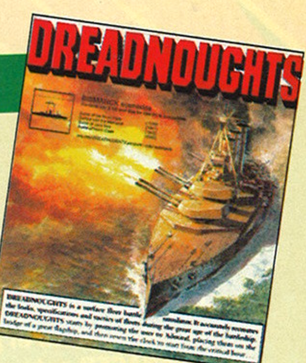
Nº 7 - NOVIEMBRE - 1992 - 225 ptas



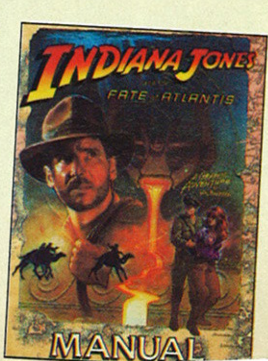


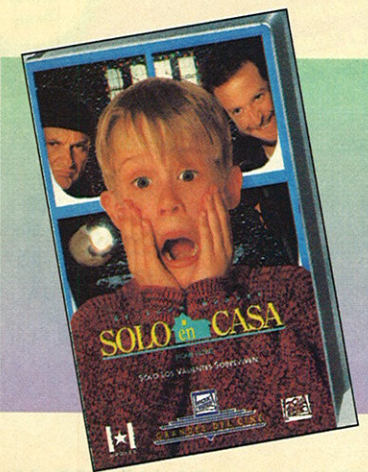






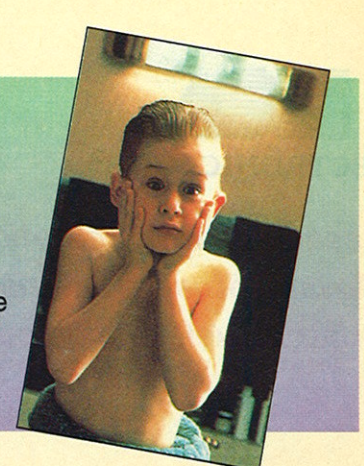






REGALAMOS 100 VIDEOS DE "SOLO EN CASA"

Macaulay Culkin es uno de los actores mejor pagados del mundo. Ahora puedes tenerlo en tu hogar con una de sus más famosas películas. SUPER JUEGOS te regala 100 vídeos de "Solo en casa". Atento a las bases del sorteo y... suerte.





Noviembre 1992. Núm. 7

Es una publicación del



Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**

Director General: **Francisco Javier López López**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**
Director General de Publicaciones: **Enrique Arias Vega**
Director General de Publicidad: **José Luis Sangil**

Director editorial: **Angel Salmador**
Director: **Pedro de Frutos**
Director de arte: **Miguel Montero**
Redactor Jefe: **Luis Jorge**
Redacción y colaboradores: **Susana Villalba, Alonso de Viana-Cárdenas, Carlos Yuste, Antonio J. Martínez, Andrés García, Alberto Pascual, Tomás Tejón, Antonio G. Greppi, Johnny Mariani** (Londres), **Raúl Martín de Mingo** (portada), **Vicente González** (fotografía).
Edición: **José María Sotillos**
Maquetación: **Belén Díez España, Tomás J. Pérez**
Dirección postal: C/ O´Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **Alfredo Valiente**

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O´Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Publicidad Madrid: Mar Lumbreras
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Servigrafint. C/ Sebastián Gómez, 5. 28045 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
Depósito legal: M-6877-1989
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Londres, 2-4. 1º. 4 escl. A. 08029 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 225 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B-17.209-92



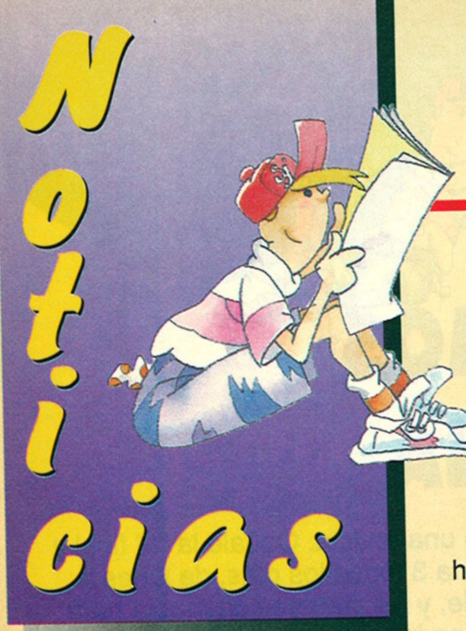
YA ESTAMOS EN ANTENA

SUPER JUEGOS no es sólo una revista. Quítale la "s" final y puedes localizarnos en Antena 3 todos los días, de lunes a viernes, a las siete de la tarde, y los viernes con media hora de auténtico lujo. Tenemos una información galáctica y estamos en conexión con las estrellas para ofreceros lo mejor en videojuegos y audiovisual. Espero un montón de cartas, porque quiero saber cuál es vuestra opinión sobre el que será, desde el primer día, vuestro programa favorito.

Los amos de la calle

Mes a mes se notan los esfuerzos de las compañías distribuidoras de videojuegos. De forma puntual, nos sorprenden a los usuarios con bajas espectaculares en el precio de consolas y ordenadores, al tiempo que ponen a la venta paquetes cada vez más atractivos y con auténticos juegos estrella. Hay que congratularse por ello.
A veces, esos esfuerzos no se notan de cara al público, como es el caso del **STREET FIGHTER II** que, en su versión para la ***Super Nintendo***, se ha puesto a la venta a un precio asequible y mucho más barato de lo previsto en relación con su alto coste de producción. Un magnífico buque insignia para una consola que este mes también ofrece el aliciente de un viaje por el tiempo de las Tortugas Ninja o los nuevos escenarios del **SUPER ADVENTURE ISLAND.**
Existen también otros esfuerzos, como el que ha llevado a cabo **Sega** por presentarnos antes que nadie en España el **SONIC 2**. El mes pasado veíamos las primeras pantallas y ahora tenemos acceso a la primera de sus versiones, adelantada en ***Master System***. Este descubrimiento tan esperado por todos no puede empañar el interés que despierta el lanzamiento para ***Mega Drive*** de **BACK TO THE FUTURE III,** ni el **SPLATTERHOUSE 2.**
Si prefieres el ordenador, no te olvides de cuatro auténticos lujos. En primer lugar, los pasos necesarios para que termines con éxito la última aventura de Indiana Jones y, después, el **ROME**, **LINKS 386 PRO** y **SHERLOCK HOLMES**. Con el primero, te sentirás como un auténtico tribuno romano; con el segundo, jugarás con los mejores gráficos de golf; y con el tercero revivirás las pesquisas del mejor detective del mundo en un programa de aventura gráfica difícil de superar.
No cabe duda, los videojuegos están de moda, y nosotros, los buenos aficionados, también. Por algo somos los amos de la calle.

Super Joy



Oferta de joystick

Todos los mandos fabricados por la firma **Quickjoy**, que en la actualidad son distribuidos por **Dro Soft**, han bajado sus precios hasta un 30%. Sirven tanto para uso general como para su utilización en simuladores aéreos o de automóviles, además de los clásicos arcades. Existe un extenso catálogo de modelos y diseños entre los que seguramente encontrarás uno a tu medida.



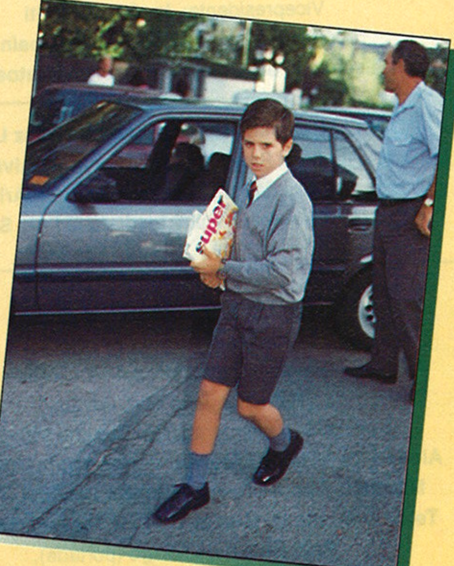
Cinco misiones para encontrar las tres piedras de Rossetta.

El dragón sigue vivo

Billy y Jimmy Lee continúan sus aventuras dos años después. En esta ocasión tienen que buscar las tres piedras mágicas de Rossetta. Lo primero que deben hacer es localizar a un adivino que conoce la leyenda de las piedras de la Rossetta y que dará las pistas para que los protagonistas las encuentren a través de cinco misiones.

SUPER JUEGOS va al cole

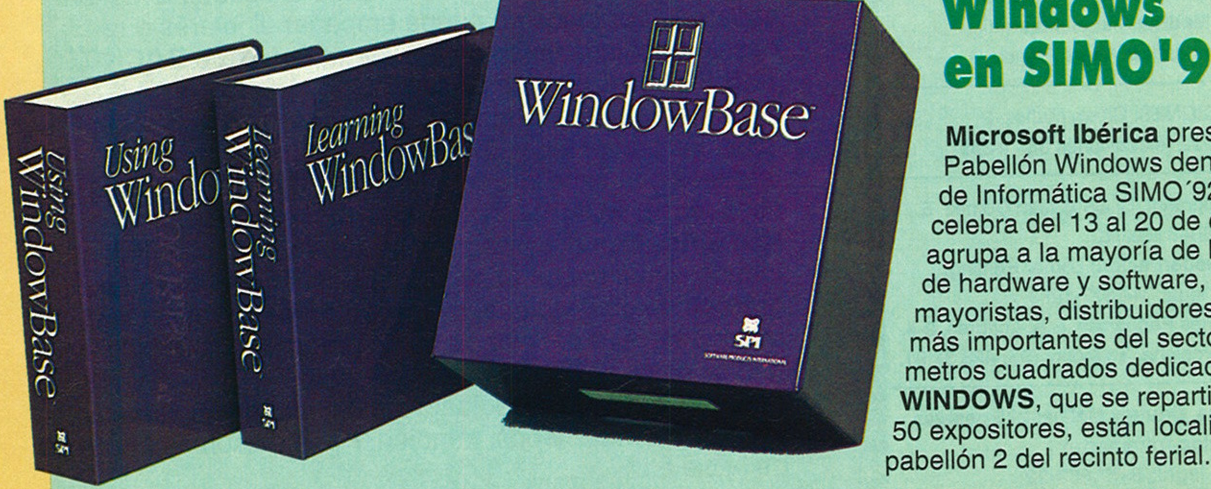
Fue el primer día de clase para Alvaro Falcó, hijo de Marta Chávarri y el marqués de Cubas. Para que el comienzo de curso fuera más llevadero, este famoso colegial no olvidó, como otros muchos de su edad, llevar consigo a su amigo Súper Joy, que se había convertido en su inseparable compañero durante las vacaciones que acababan de concluir.



Alvaro Falcó fue uno de los miles de chicos que llevó Súper Juegos al cole.

Descubre América

EL VIAJE DE COLON, programa que realizara **Micronet** con motivo del V Centenario, y que SUPER



Windows en SIMO'92

Microsoft Ibérica presenta el primer Pabellón Windows dentro de la Feria de Informática SIMO´92, que se celebra del 13 al 20 de este mes, y que agrupa a la mayoría de los fabricantes de hardware y software, además de mayoristas, distribuidores y editoriales más importantes del sector. Los 5.000 metros cuadrados dedicados al **WINDOWS**, que se repartirán entre unos 50 expositores, están localizados en el pabellón 2 del recinto ferial.

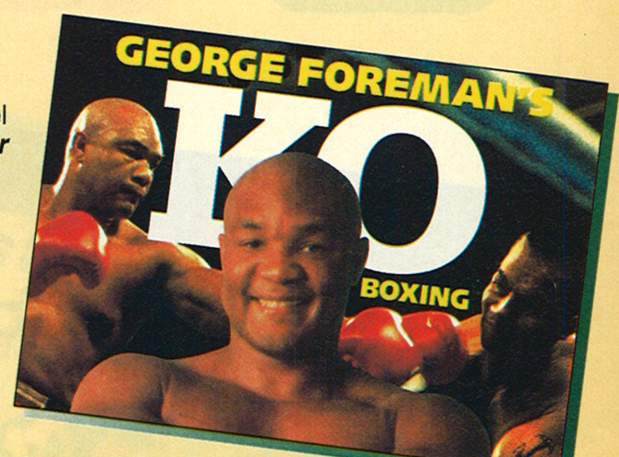


Con este simulador podrás descubrir la historia que llevó a Colón a América.

JUEGOS analizó en su segundo número, se encuentra disponible en más de 500 kioscos. Se trata de un simulador histórico con el que podrás vivir todo el proceso que culminó con el descubrimiento de América, que sucedió hace ya medio millar de años. Su precio es de 7.900 ptas.

George Foreman

A partir de este mes puedes enfrentarte en el ring de tu ***Super Nintendo*** con las más acreditadas figuras del boxeo internacional de la mano del tejano George Foreman. Con el programa fabricado por **Acclaim** controlarás todos los movimientos de este montón de músculos con corazón de oro y puños de granito, que es incapaz de resistirse a las hamburguesas con queso.



Este juego da la oportunidad de manejar los músculos de Foreman.

AVISO AL CONSUMIDOR

ERBE SOFTWARE, S.A. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE GAMEBOY™ Y SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ EN ESPAÑA, ADVIERTE A SUS USUARIOS DEL RIESGO QUE SUPONE LA UTILIZACION DE LOS **ADAPTADORES** QUE PERMITEN UTILIZAR LOS CARTUCHOS AMERICANOS O JAPONESES EN LA VERSION ESPAÑOLA DE LA CONSOLA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

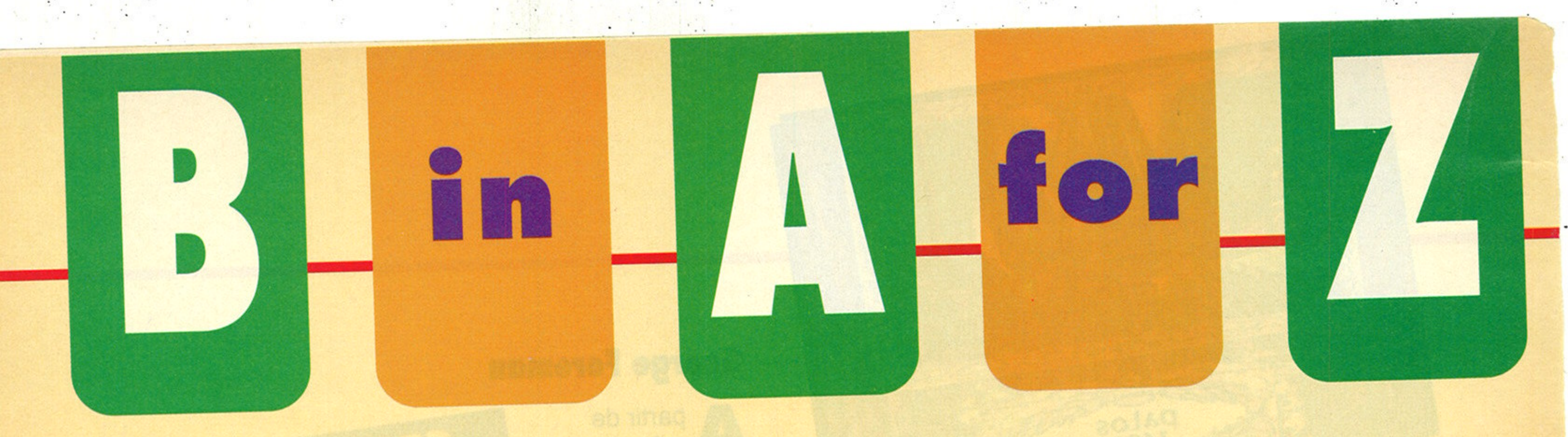
ESTOS ADAPTADORES, FRECUENTEMENTE CAUSAN DAÑOS PERMANENTES EN LA MAQUINA, POR LO QUE ERBE SOFTWARE, S.A. **ANULARA LA GARANTIA** DE TODAS AQUELLAS CONSOLAS, CUYAS AVERIAS, SE DERIVEN DE LA UTILIZACION DE DICHOS ADAPTADORES.

LA VERSION ESPAÑOLA DE LA CONSOLA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ SOLO ES COMPATIBLE CON LOS CARTUCHOS PARA ESPAÑA **VERSION PAL**, POR LO QUE LA UTILIZACION DE CARTUCHOS NTSC, AMERICANOS O JAPONESES, SUPONE UNA ALTERACION DEL NORMAL FUNCIONAMIENTO DE LA MAQUINA.

ASIMISMO DICHOS ADAPTADORES **NO ESTAN HOMOLOGADOS** NI POR NINTENDO®, NI POR NINGUN ORGANISMO DE LA COMUNIDAD EUROPEA, LO QUE VIENE A DEMOSTRAR QUE SU FIABILIDAD EN EL USO NO ESTA EN ABSOLUTO GARANTIZADA.

PARA MAYOR INFORMACION RELATIVA A LOS POSIBLES PERJUICIOS QUE DICHOS ADAPTADORES O ACCESORIOS PUEDAN PROVOCAR, LLAME AL CLUB NINTENDO AL TELEFONO (91) 458-81-50

ERBE SOFTWARE, S.A.





Agárralos bien

Con los nuevos guantes de **Champion**, el sudor no atenuará tu destreza cuando estés jugando. Están fabricados en piel y polyester elástico de diferentes colores y cierran mediante velcro ajustable y adornado en su parte exterior con los diferentes protagonistas de tus videojuegos preferidos. Su principal característica es que deja todos los dedos libres excepto el pulgar, para que no resbale.

Diseño espacial

A pesar de su delicada transparencia, el joystick **HIPERESTAR** no deja de ser un aparato robusto que, además, está provisto de microinterruptores estándar con calidad industrial. Sus cinco ventosas de succión son capaces de mantenerlo muy fijo cuando está conectado a los ordenadores ***Atari, Commodore 64, 128, VIC 20, Amiga, Amstrad, Schneider CPC, Spectrum*** y ***Spectrum Plus*** (con interface).



Siempre al cinto

HIP POUCH es una riñonera especialmente diseñada para transportar tu ***Game Boy*** con total seguridad. Posee dos compartimentos. El primero protege completamente el equipo gracias a su forro de material suave. En el segundo se pueden guardar hasta seis juegos, auriculares, pilas, instrucciones de manejo, cable de conexión con otra ***Game Boy*** y todo lo que puedas necesitar. El material exterior de la riñonera es impermeable, y el cinturón, ajustable.

má A ti R co



Como un ratón

El **SPORTS PAD** es un original joystick diseñado especialmente para los juegos deportivos de la consola de 8 bits ***Master System*** de **Sega.** La principal novedad que presenta es que integra una bola que funciona como si de un ratón se tratara que agiliza la ejecución de las órdenes dadas.

Nueva portátil de Atari

Más pequeña y más ligera, la nueva consola sistema **LYNX** de **Atari,** que estará disponible próximamente, presenta como novedad la posibilidad de desactivar la retroiluminación de la pantalla, lo que reduce el consumo, que de hecho es menor que en la versión anterior (una hora más de funcionamiento). El sonido tiene calidad estereofónica,



los cartuchos de juego se introducen directamente sin tener que abrir ningún compartimento, y la pantalla lleva incorporada una lente de aumento.

UN CD-ROM EN LILIPUT

La compañía **Sony** acaba de anunciar la próxima aparición en el mercado de su **DATA DISCMAN.** Se trata de un lector de ***CD-ROM*** de 700 g de peso que nos ofrece la posibilidad de llevar con nosotros enormes bases de datos para nuestras consultas.

Los discos, que tienen un diámetro de 8 cm, pueden soportar hasta 200 Mb, el equivalente a 100.000 páginas de texto o 32.000 gráficos o cinco horas de música y la combinación de las tres modalidades. Su precio es de 69.000 ptas., con dos discos de regalo, pero si además lo queremos con voz, su coste alcanzará las 95.000 ptas. e incluirá cinco discos.





Super juego

YA ESTAMOS EN LA TELE

EN Antena 3 Televisión

Es toda una sorpresa para nuestros lectores y para todos los entusiastas de los videojuegos. Desde ahora, también puedes encontrar SUPER JUEGOS en la tele. Antena 3, de lunes a viernes, emite un programa títulado EL SUPER JUEGO, en el que podrás concursar tanto en el plató como desde tu casa.



Semana del 2 al 6

Cada día, y durante cinco minutos, aparecerá una pantalla de un determinado juego, hasta un número de cuatro. Como ayuda, en las páginas de la revista encontrarás la quinta pantalla de cada semana. Si crees saber cuál es el nombre del juego, llama a Antena 3, al teléfono 586 99 92, da la respuesta y tus datos personales. Si aciertas, participarás en sorteos de videojuegos.

Pero esto no es todo. Cada viernes, el SUPER JUEGO televisivo se hace mayor. Durante treinta minutos, un apasionante concurso basado en los videojuegos te llevará desde una fantástica nave interplanetaria hasta un mundo de diversión galáctica.

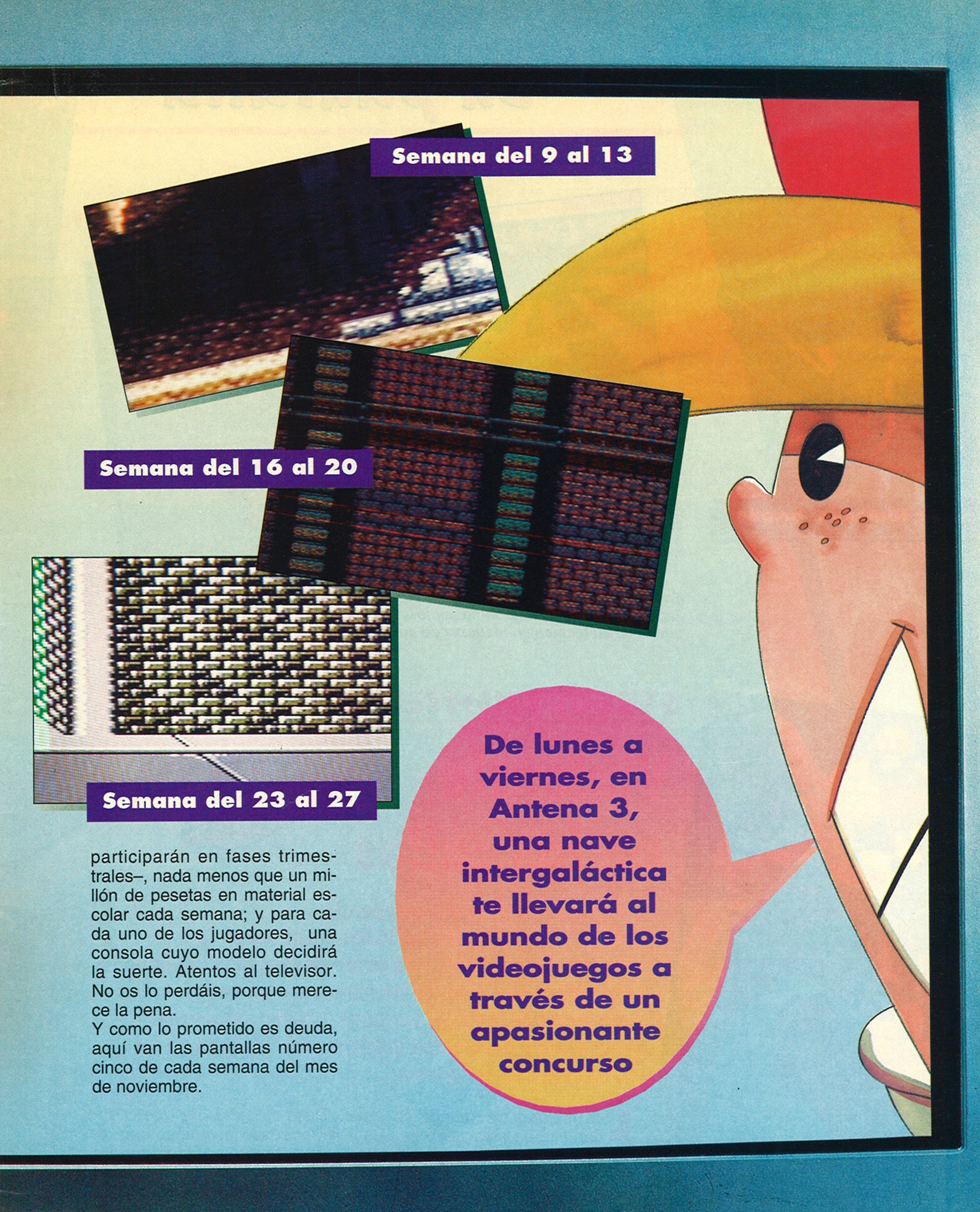
El programa estará guiado por Diana y por un discjockey nada común llamado Ixma-L, que no dejará pasar por alto ninguna novedad en lo que a cartuchos y programas se refiere.

Naturalmente, la participación de todos vosotros es fundamental, y esperamos que, a través de los colegios, hagáis que EL SUPER JUEGO se convierta, dentro de nada, en vuestro programa favorito.

Como en todo concurso que se precie, habrá sustanciosos premios para todos: para cada colegio ganador –de los 64 que

SO

CCT TELETEXT

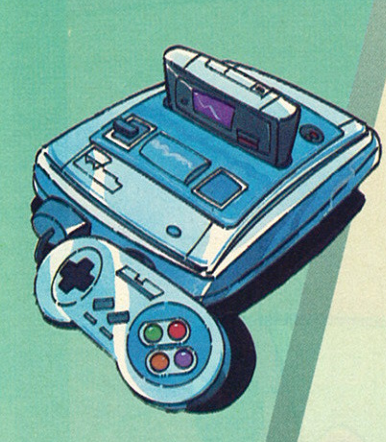


participarán en fases trimestrales–, nada menos que un millón de pesetas en material escolar cada semana; y para cada uno de los jugadores, una consola cuyo modelo decidirá la suerte. Atentos al televisor. No os lo perdáis, porque merece la pena.

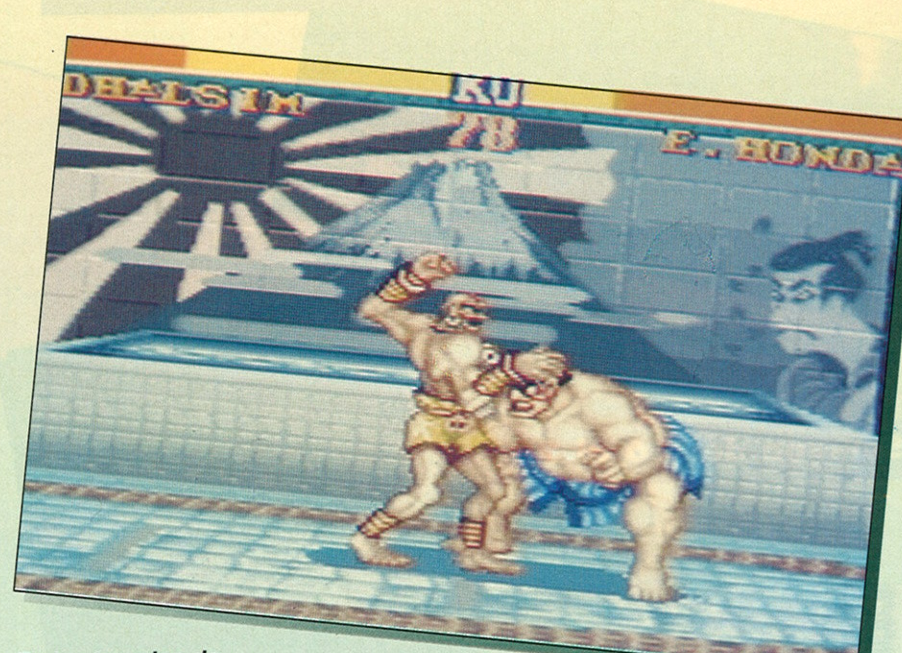
Y como lo prometido es deuda, aquí van las pantallas número cinco de cada semana del mes de noviembre.

CONSOLAS

En pantalla



Super Nintendo: arcade



En los templos de Japón se halla el campeón de sumo, que basa su técnica en la fuerza de sus brazos.



STREET FIGHTER II

Violencia en las calles

La segunda versión del estupendo STREET FIGHTER, que tanto éxito obtuvo en las máquinas recreativas, está disponible para la consola Super Nintendo. Nuevos luchadores y los mejores escenarios de los más curiosos lugares del mundo, junto a unos excelentes gráficos, son algunas de las novedades del programa.

Los mejores del mundo se dan cita en este juego para probar quién es el más fuerte. Las técnicas de lucha más desarrolladas y sorprendentes golpes secretos forman parte de las mejoras llevadas a cabo respecto de la primera parte de STREET FIGHTER.

Las peleas callejeras de Nueva York se han quedado pequeñas para estos gladiadores modernos que han decidido probar fortuna combatiendo por todo el mundo. Aparecen gran variedad de contrincantes, cada uno con diferentes golpes y sistemas, de acuerdo con su preparación. Practicantes de sumo, boxeadores, karatekas y campeones de lucha



Las selvas brasileñas son el refugio del más salvaje monstruo guerrero. El legendario kárate se enfrenta al full-contact en los muelles norteamericanos.

Los rincones más apartados del Globo son el escenario de golpes secretos y técnicas de lucha innovadoras en las artes marciales

Uno de los luchadores más espectaculares es el hindú, cuya elasticidad es la clave para alcanzar a sus adversarios.



Al llegar a la pantalla final, un soldado tailandés espera al ganador de todos los combates.

libre y *full-contact* se enfrentan entre sí a fin de determinar cuál es el más cualificado para obtener finalmente el título mundial.

Viajando por diferentes países, el aspirante a campeón debe enfrentarse a los mejores combatientes locales y derrotarlos.

Cada guerrero posee su propia técnica, que le hace más poderoso frente a algunos contrincantes, pero vulnerable ante otros. Nadie es invencible, por eso es necesario descubrir los golpes secretos característicos de cada uno.

Al igual que en la primera parte, los combates se realizan al mejor de tres asaltos, y se puede vencer por K.O. o por puntos. Una vez consumido el tiempo, el primero que venza dos combates pasa al siguiente país.

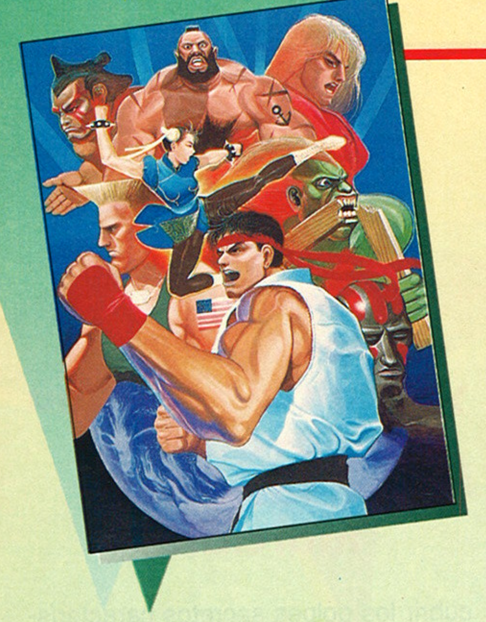
También incluye una opción para que luchen entre sí dos o más jugadores, con lo cual se puede establecer entre ellos una liga y contabilizar las derrotas y victorias de cada uno.

El sonido y los gráficos de fondo son de gran calidad y vienen a sumarse al dinamismo y a la acción de un programa que es ideal para los amantes de la lucha y de las artes marciales.

STREET FIGHTER II

Interés:	87
Dificultad:	84
Gráficos:	87
Originalidad:	68
Sonido:	77
Total:	80,4

ALBERTO PASCUAL



Altos, fuertes y dueños de la calle

No hay quien pueda con ellos. Después de muchos años de práctica, estos invencibles luchadores han desarrollado un grado de perfección que les permite la conquista del mundo. Ahora podéis conocer las habilidades que les destacan del resto de los aspirantes a la corona mundial, y les han dado la fama.

HONDA

El gran maestro del sumo japonés. Sus características principales son la potente fuerza de sus brazos y su envergadura, que le convierten en un enemigo muy difícil de derribar. Su llave favorita son los abrazos, con los que suele asfixiar a sus víctimas.

• **Altura**: 1,85 m • **Peso**: 137 Kg

DHALSIM



Es un luchador indio que, debido al yoga y a la meditación, ha conseguido una gran flexibilidad que le permite alcanzar a sus rivales desde lejos, mientras permanece fuera de su alcance. Suele girar sobre sí mismo para lanzarse por sorpresa sobre sus contrarios.

• **Altura**: 1,75 m • **Peso**: 48 Kg

RYU



Experto karateca, es un luchador muy completo y ágil que se defiende bien en todos los terrenos. Practica con bastante éxito las patadas en el aire y las contras con los puños.

• **Altura**: 1,75 m
• **Peso**: 68 Kg

KEN



Luchador de *full-contact*, muy parecido en el combate a Ryu, pero que ha desarrollado técnicas de puños muy efectivas, así como las presas y volteos a sus rivales. Es de los más completos en ataque y defensa y posee una fuerza inmensa.

• **Altura**: 1,76 m
• **Peso**: 76 Kg



GUILE

Todo un veterano del Viet-nam, curtido en miles de batallas y conocedor de las técnicas de lucha.
Es bastante rápido y especialista en barridos y patadas, además de emplear a fondo los métodos del boxeo.

• **Altura**: 1,82 m
• **Peso**: 86 Kg



BLANKA



Mitad hombre, mitad monstruo, este brasileño emplea sistemas poco ortodoxos de lucha pero muy efectivos. Sus cualidades son la rapidez y la fuerza de sus rodillas, con las que lanza golpes espectaculares. Tiene también la facultad de electrocutar a sus víctimas con la energía de su piel.

• **Altura**: 1,92 m • **Peso**: 98 Kg

Gracias a estos colosos, se pueden constatar distintos estilos de lucha

CHUN LI

Se define a sí misma como la mujer más fuerte del mundo. Basa todo su ataque en la fuerza de sus poderosas piernas, entrenadas para dar patadas desde cualquier posición a tanta velocidad que casi no son vistas por sus rivales. Es muy ágil, y se desplaza con facilidad por todos los rincones de la pista del combate.



• **Altura**: 1,70 m
• **Peso**: no ha querido decirlo

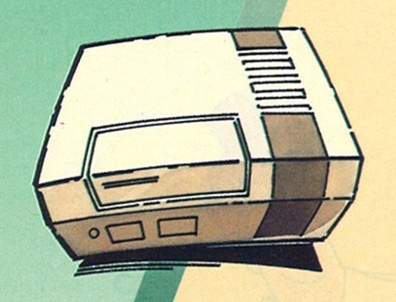
ZANGIEF

Campeón ruso de lucha libre. A pesar de su corpulencia, es capaz de dar saltos y patadas en el aire, que complementa con una poderosa fuerza en los brazos, y con llaves y presas propias de su especialidad.

• **Altura**: 2,11 m
• **Peso**: 115 Kg

THE ADDAM'S FAMILY

La cosa tiene su gracia



NES: arcade

La simpática y estrafalaria familia Addams se encuentra en apuros. Sólo Gómez puede rescatarlos a todos y reunir además un millón de dólares. Este dinero se encuentra esparcido por toda la casa y rodeado de todo tipo de trampas que el protagonista tendrá que evitar. También encontrará comida que le servirá para incrementar su nivel de energía.

Gómez no se encuentra solo; cuenta con la ayuda inestimable de la *Cosa*, una vez que la rescate. Esta le servirá de escudo contra sus enemigos, aunque no de forma ilimitada.

El protagonista necesita recoger algunos objetos para llevar a cabo con éxito su tarea. Precisa conseguir varias llaves, pociones, un paraguas e incluso un hueso. Todo lo que se encuentre a su paso puede tener una utilidad secreta y beneficiosa para sus propósitos. Los escenarios de este cartucho son múltiples, y cada pantalla necesita una habilidad especial, ya sea resolver un enigma, esquivar un cuchillo o acabar con un esqueleto que no cesa de incordiar.

La única arma de Gómez es la potencia de su salto. Por ello tendrá que elevarse sobre calaveras y fantasmas, lo que, además, le permitirá dar mayores brincos para recoger el dinero más alejado.

THE ADDAM´S FAMILY para la consola ***Nintendo*** posee unos divertidos gráficos y un sonido entretenido donde sobresale la popular melodía que hizo famosa la película del mismo nombre.

ANDRES GARCIA



En la cripta, recordad que no se debe entrar en al habitación inferior derecha. Gómez tiene que afrontar todo tipo de obstáculos, como plantas carnívoras y un peligroso búho.

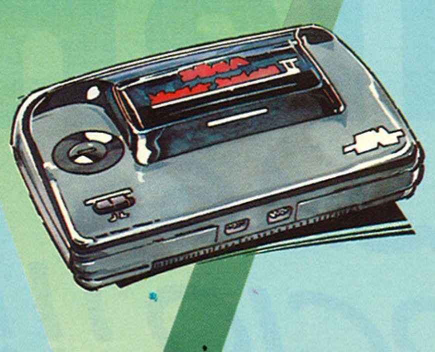
La casa está habitada por multitud de fantasmas que harán más difícil rescatar al resto de la familia.

Para sacar ventaja

En la cripta, entra en todas las salas, excepto en la inferior derecha. Para conseguir la llave de la puerta principal, salta tres veces sobre el esqueleto. Reserva a la *Cosa* para cuando llegues al tejado. En la biblioteca recoge las tres partituras. Aprópiate de una y salta, agarrándote a la cuerda para hacer sonar la campana.

THE ADDAM'S FAMILY

Interés:	70
Dificultad:	68
Gráficos:	75
Originalidad:	71
Sonido:	78
Total:	**72,4**

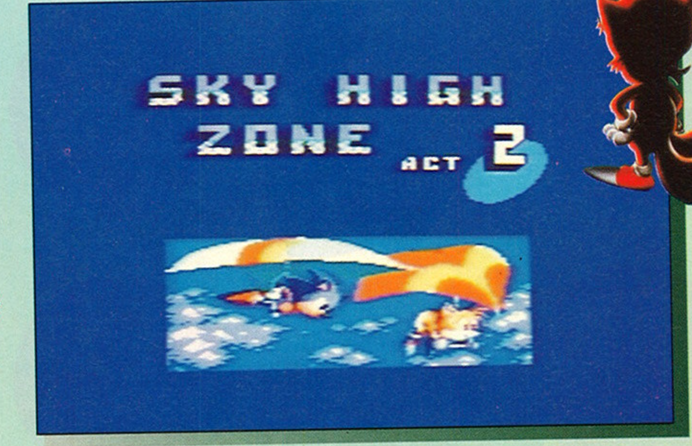


Master System: arcade

SONIC 2

El regreso más esperado

El malvado profesor Robotnik hizo esclavos a todos los animales del bosque, pero no contaba con la aparición de un héroe a la antigua usanza, Sonic, que le derrotó. Ahora regresa con nuevos planes, mucho más malévolos que los anteriores.



El puerco espín azulado no sólo corre, sino que también es capaz de volar ayudado de un ala delta.

El intrépido puerco espín de púas azules y meteóricas carreras ya no sólo se dedica a las funciones de mascota de **Sega**, ahora ha vuelto de nuevo a la acción en la consola ***Master System,*** en una singular aventura mucho más interesante que la primera. En esta ocasión, debe salvar a la fauna amiga del terrible hechizo y también a su incansable compañero de fatigas, un zorro que el malvado de turno ha cogido entre sus garras.

Pura diversión

No ha cambiado mucho el argumento respecto al anterior cartucho, pero la diversión está asegurada desde el primer momento en que toquemos el omnipresente pad de nuestra consola. Al igual que en la otra ocasión, los anillos que debemos recoger conforman nuestro primer objetivo, y los perderemos en cada ocasión en que seamos alcanzados por algún enemigo. Si nos ocurre esto sin anillos, perderemos una de las preciadas vidas.
También nos encontraremos con los monitores del popular SONIC; si saltas sobre ellos, te concederán desde vidas extra a inmunidad, o la bonita cantidad de diez anillos que sumar a tu marcador.

Podemos destruir a todos los enemigos por el mero contacto cuando **Sonic** está hecho una bola, ya sea rodando o mediante el salto. Como en su anterior hazaña, nuestro héroe puede correr, nadar, saltar, rodar, etc., pero en esta ocasión también puede desplazarse con la ayuda de singulares objetos, como son las carretillas o el ala delta, con la que el



Recorreremos los más diversos paisajes en busca de nuestro amigo el zorro.



Las pantallas de televisión también aparecen en esta aventura; conceden vidas, inmunidad, mayor velocidad o diez anillos, entre otras cosas.

Sonic usa los más insospechados medios de transporte, desde la burbuja a la carretilla.

amigo **Sonic** puede hasta volar.
Cada área se compone de tres fases. Unicamente se pueden recoger anillos en las dos primeras, que normalmente tienen estructura laberíntica; la tercera está dedicada al enfrentamiento contra el Dr. Robotnik. En este lance no sólo nos enfrentaremos a las extrañas máquinas del malévolo profesor loco, sino que extrañas criaturas animales le acompañan en su misión.

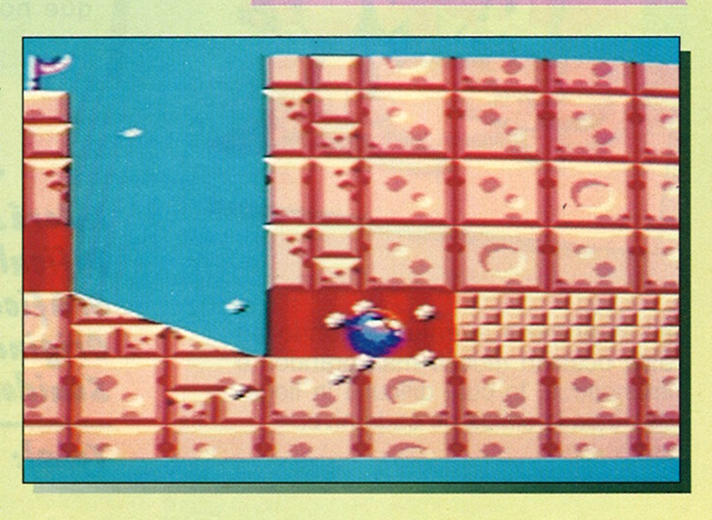
Aspectos técnicos

Básicamente, el cartucho es muy parecido en cuanto a su argumento a la primera parte, pero varía totalmente en los aspectos técnicos. En este sentido, cabe destacar sus gráficos coloristas, que han sido mejorados en los fondos de pantalla con una paleta gráfica de una calidad inigualable para la ***Master System.*** El scroll de pantalla es muchísimo más rápido que en el primer cartucho, y se han incorporado nuevos movimientos que hacen del juego una maravilla.
En el aspecto sonoro, una melodía distinta acompaña a cada área del cartucho, amenizando la partida; pero éstos no son los únicos sonidos del juego, porque una enorme cantidad de logrados efectos aparecen durante el transcurso del mismo. Técnicamente, los laberintos de cada fase están mejor diseñados que

Para sacar ventaja

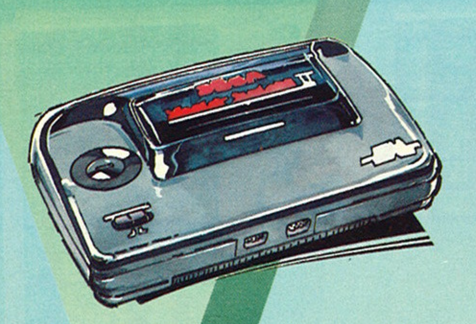
En cada fase recoge todos los anillos que puedas, e incluso vuelve sobre tus pasos cuando olvides alguno, ya que por cada 100 se concederá una vida.
Estudia todos los movimientos de los enemigos de final de fase, ya que siempre son iguales y, cuando los hayas aprendido, será más fácil destruirlos.
Prueba todos los caminos y posibilidades: las vidas extra están escondidas en los lugares más insospechados. Un ejemplo, si en el primer "botador" de la primera fase cuando estés en pleno salto te diriges hacia la izquierda, encontrarás un camino invisible por la pared, que lleva a una habitación secreta en la que se halla el preciado regalo.

Sonic ha vuelto con más aventuras para tu consola. La mascota oficial de Sega regresa en su más impresionante aventura

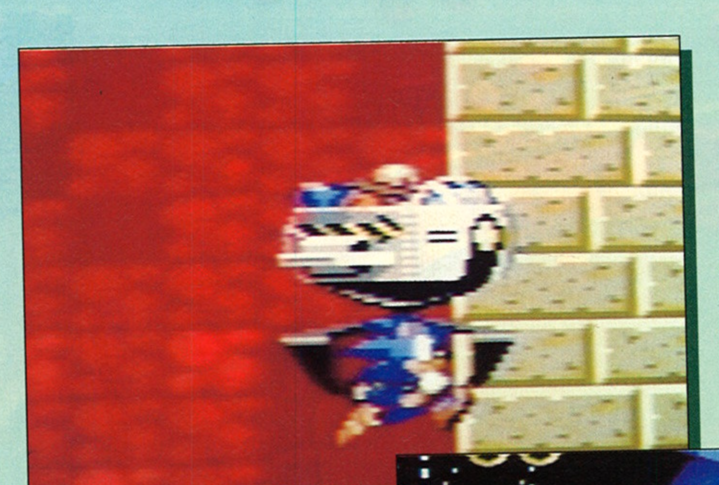


Es posible romper los muros de ladrillo cuando Sonic coge carrerilla y se transforma en bola.

En pantalla



Master System: arcade



El doctor Ivo Robotnik intentará evitar el objetivo de nuestro amigo con la ayuda de sus inventos.

Existen atajos que permiten pasar de fase más rápido.



en la primera aventura, siendo en esta ocasión mucho más grandes e intrincados, lo cual dificulta la llegada hasta la salida de cada nivel.

Extraordinario

Por fin tenemos en la ***Master System*** la sensacional segunda parte de SONIC. Ha sido la primera versión en salir y ha puesto el listón muy alto a las de ***Mega Drive*** y ***Game Gear,*** de las que se sabe que gozarán de diferentes características apropiadas a cada consola. Todos los aspectos, tanto gráficos como sonoros, merecen aplausos; pero el más positivo es la jugabilidad, que nos reta a proseguir hasta lograr pasar esa fase que se nos resiste. Este es un cartucho de lo más recomendable, que no debería faltar en tu colección.

ANTONIO GREPPI

SONIC 2

Interés:	95
Dificultad:	87
Gráficos:	92
Originalidad:	85
Sonido:	92
Total:	**90,2**





QUICKJOY PARA SEGA® Y NINTENDO®



SG FIGHTER
–Consola SEGA 8/16 bits–

Función de ralentización sólo en bits Megadrive.
Empuñadura ergonómica.
Seis microinterruptores blindados.
Fuego automático.
Dos indicadores de disparo automático.

NI 5 **–Consola NINTENDO–**

Control de todas las funciones en la empuñadura.
Dos indicadores de disparo iluminados.
Seis microinterruptores.
Fuego automático con control de velocidad.

NI FOOT PEDAL
–Consola NINTENDO NES 8 bits–
SG FOOT PEDAL
–Consola SEGA 8/16 bits–

Transfiere tres controles de tu joystick al FOOT PEDAL.
Adecuado para carreras de coches, simuladores de vuelo, juegos de kung fu y similares.





SG MEGASTAR
–Consola SEGA 8/16 bits–
NI MEGASTAR
–Consola NINTENDO NES 8 bits–

Cinco ventosas estabilizadoras.
Diseño robusto de tipo arcade.
Microinterruptores de alta calidad.



SG SUPERBOARD
–Consola SEGA 8/16 bits–

Cronómetro digital con cuenta atrás.
Fuego automático con control de frecuencia.
Seis botones de disparo sobredimensionados.
Diez microinterruptores.

NI PRO **–Consola NINTENDO NES 8 bits–**

Seis indicadores iluminados.
Autofuego con control de velocidad.
Seis botones de fuego sobredimensionados.
Diez microinterruptores calidad competición.

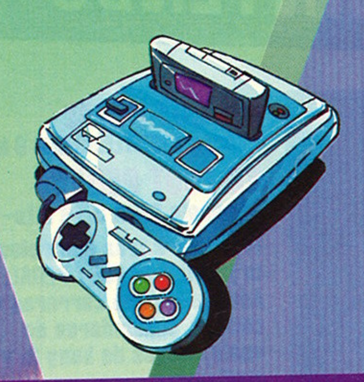


SN PROPAD–Consola SNES 16 bits–
SG PROPAD –Consola SEGA 8/16 bits–

Cubierta diseño transparente PAD de control de 8 direcciones.
Botones de fuego izquierdo y derecho.
Modo de disparo automático.
Función de movimiento lento.
Botón de comienzo.

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40





Super Nintendo: arcade-plataformas

SUPER ADVENTURE ISLAND

La isla misteriosa

Esta nueva aventura será muy familiar para todos aquellos que hayan jugado en la Nintendo. La historia comienza cuando nuestro protagonista, Master Higgins, está en compañía de su maravillosa chica, Jeanie Jungle, y tiene lugar la repentina aparición del brujo Dark Cloak, que convierte a la heroína en estatua de piedra.

Tras el rapto de la chica, nuestro protagonista procede a su rescate, adentrándose en la isla de la aventura, un lugar repleto de peligros, hasta llegar al castillo del infame Dark Cloak, al pie de las montañas de hielo.



Master, para luchar contra sus enemigos, cuenta con dos poderosas armas: un hacha y un boomerang, que encontrará diseminadas por la isla. Si se recogen varias armas del mismo tipo, aumentarán su poder, hasta que se convierten en fuego.

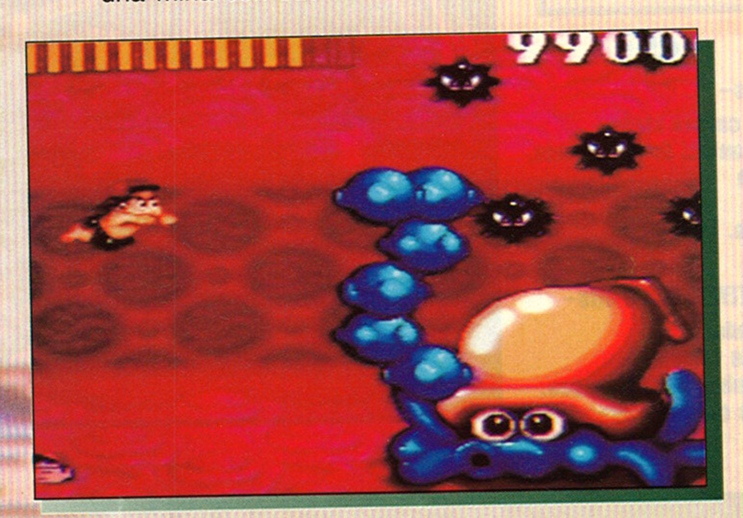
Entre los adversarios que hallará el protagonista de la historia hay insectos, salvajes y focas voladoras, hasta llegar al monstruo final de cada fase.

Los parajes de la isla

El juego cuenta con cinco áreas, divididas cada una en cuatro fases. Entre ellas podemos encontrar lugares tan dispares como selvas amazónicas, el interior de un volcán, el estómago de una ballena, una mina con sus correspondientes vagonetas, un bosque cubierto por la niebla y hasta el interior de un lago.

En todas las fases hay que llegar al final en un tiempo delimitado que se va agotando, y que podemos recuperar al recoger por el camino las diferentes frutas que aparecen.

De vez en cuando saldrá una estrella que transporta



El intrépido aventurero no cesa en la búsqueda de su novia, explorando los más recónditos parajes de la isla y evitando a los poderosos enemigos que en ella se encuentran.

...ntes que nadie

La Isla de la Aventura es un misterioso lugar en el que Master Higgins luchará contra todos sus habitantes



Al final de cada fase encontraremos un gran enemigo al que no será muy difícil vencer.



automáticamente a una pantalla de bonos. Si se concluye correctamente, se conseguirá una vida extra.

Una isla a todo color

El programa está dotado con una gran variedad de colores, y el movimiento del personaje principal es excelente. También tiene gran calidad



En el mar, los peligros continúan: hay ballenas que intentarán engullir a nuestro valeroso héroe.



La consecución perfecta de las pantallas de bonus hará que consigamos una vida extra.

Para llegar al castillo del infame Dark Cloak, es necesario atravesar un bosque repleto de gigantescos árboles que guardan premios y sorpresas desagradables.

el scroll, realizado en diferentes planos, así como las rotaciones de 360° en la presentación y en las escenas que aparecen entre las distintas fases.

El sonido es original, varía en todos y cada uno de los diferentes niveles, y tiene ritmos caribeños en las fases de playas.

SUPER ADVENTURE ISLAND es un juego entretenido para toda la familia, desde los más grandes a los más pequeños.

ANTONIO J. MARTINEZ
ANTONIO GREPPI

SUPER ADVENTURE ISLAND 2

Interés:	81
Dificultad:	80
Gráficos:	87
Originalidad:	79
Sonido:	88
Total:	83,0

GAME

NO HAY NADA M

BASICA



17.600 PTS. + I.V.A.

Pack compuesto por una Consola GAME GEAR y el videojuego COLUMNS.

PLUS



20.265 PTS. + I.V.A.

Pack compuesto por una Consola GAME GEAR, adaptador de corriente y el videojuego SONIC.

Unitros

La Consola de Videojuegos Portátil Conver

GEAR

MAS COMPLETO



La Consola portátil más alucinante que existe, ahora puede ser tuya comprándotela a medida.
SEGA te ofrece dos Packs para que elijas el que mejor te siente para entrar en la aventura.
¡Verás como te pega!.
Además la puedes convertir en TV con un sencillo adaptador.
No hay nada más completo.

rtible en TV

SEGA

NO HAY NADA MEGA

BASICA



17.600 PTS. + I.V.A.

Pack compuesto por una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad. Y claro está el adaptador de corriente.

SONIC PACK



19.900 PTS. + I.V.A.

Pack que te ofrece una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad, junto al magnífico juego SONIC y un adaptador de corriente.

La Consola de 16 Bits Más Vendid

Unitros

MAS GRANDE DRIVE



24.690 PTS. +I.V.A.

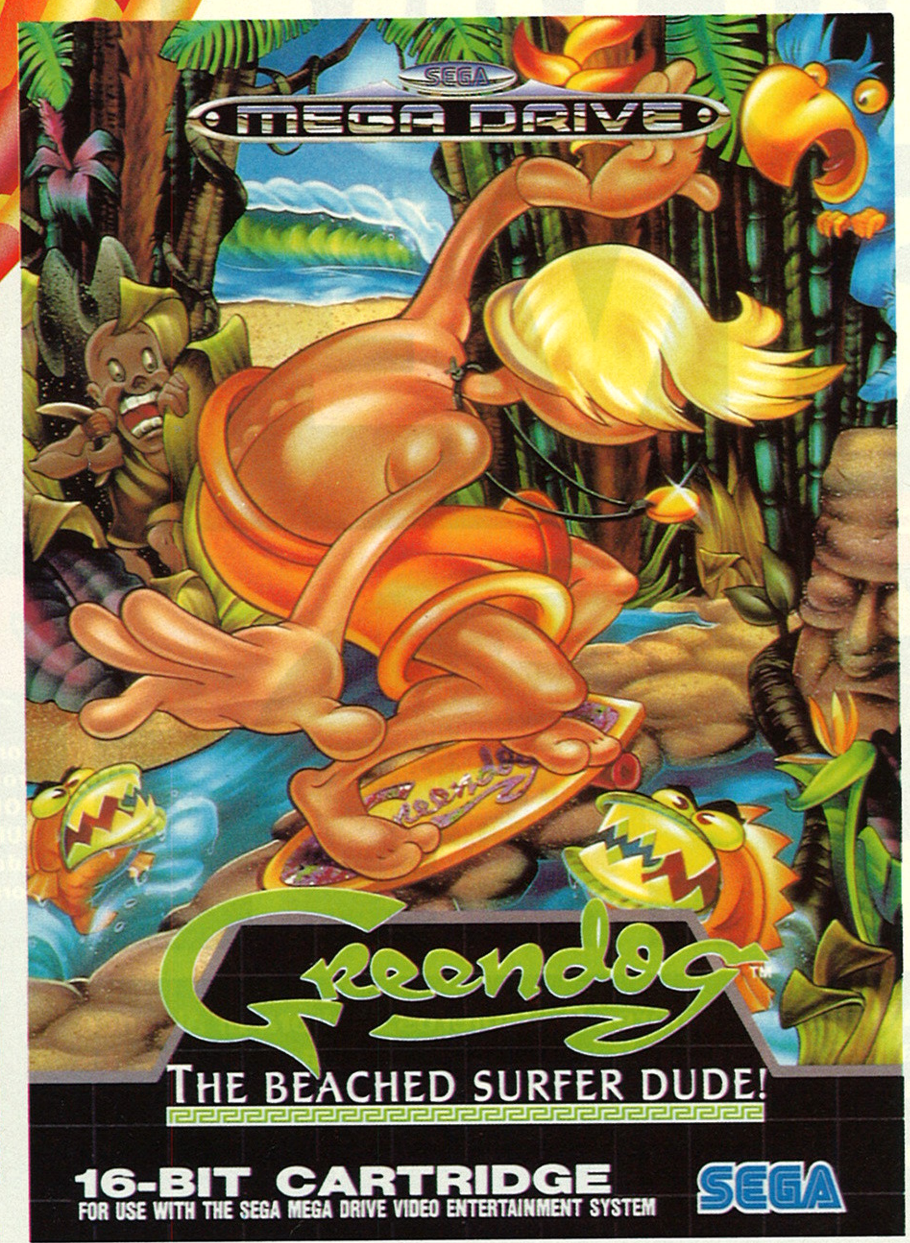
Pack que incluye una Consola MEGA DRIVE, 2 Control Pad, y los videojuegos SONIC, WORLD CUP ITALIA, SUPER HANG ON y COLUMNS. Además... un adaptador de corriente.

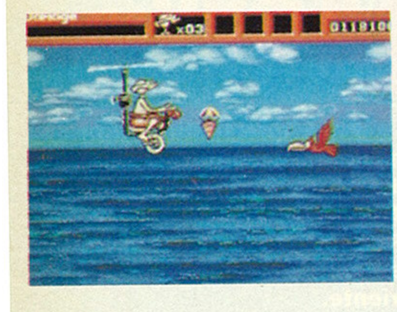
La joya más preciada entre los mejores Consoleros... ahora al alcance de todos. SEGA lo ha hecho posible tras diseñar tres Packs entre los que encontrarás el que más se acerque a tus gustos y necesidades. ¡Házte con la joya!.
MEGA DRIVE brilla a lo grande.

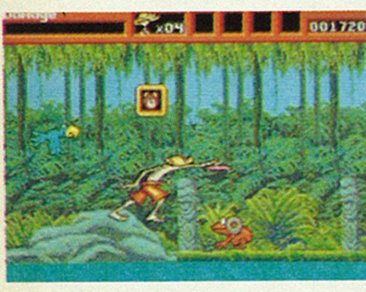
la del Mundo

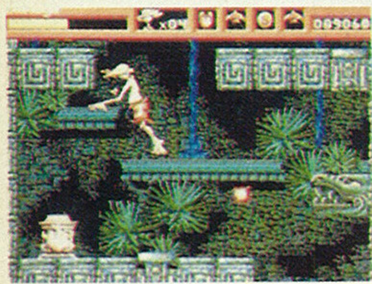
SEGA

ESTOS TRES





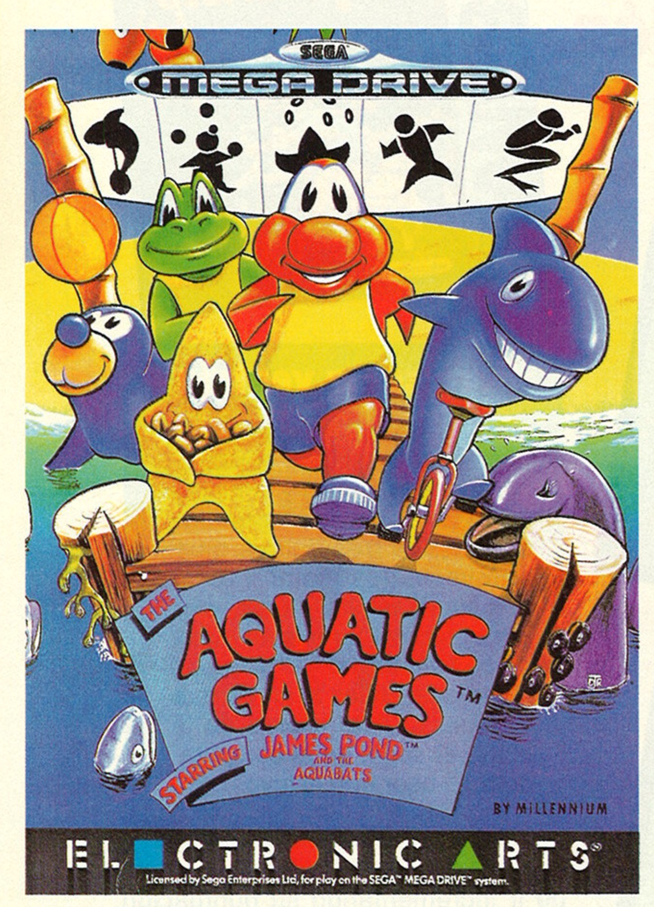




Véte al Caribe y vacila a las nenas con tus habilidades surferas. Greendog lo lleva claro. Ha perdido su tabla y tendrá que surcar los caminos entre criaturas y monstruos de los más desquiciados. Cargará con un collar maldito en busca del tesoro Azteca. ¡No lo dejes sólo! Un montón de chavalas... te lo agradecerán.

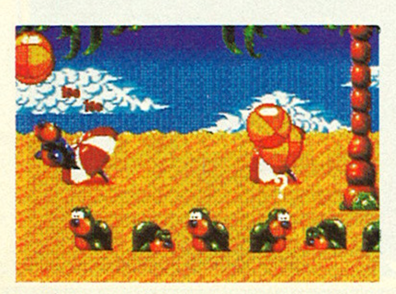
Unitros

VAN A POR TI



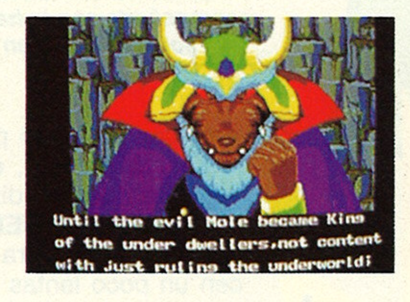
James Pond presenta:
LOS AQUABATICS. Los juegos acuáticos más desmadrados de toda la historia de los videojuegos. Tendrás que emplear toda tu pericia y malas artes para no terminar hundido. ¡Flota!.

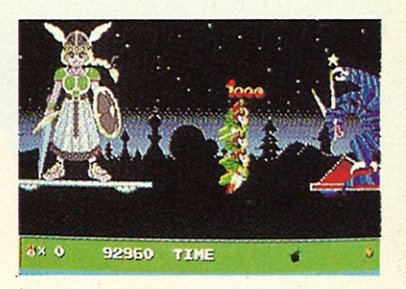




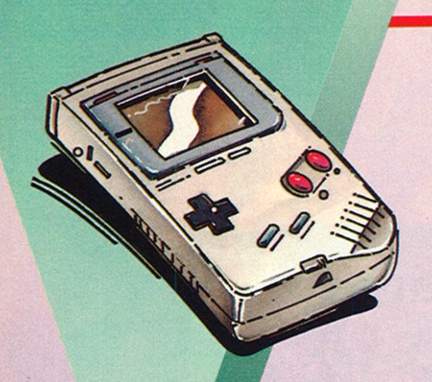


Tú eres el príncipe Talmit. El único mortal sobre el planeta capaz de ordenar una terrible situación en el país de las Maravillas. Considéralo un privilegio. La princesa Wondra espera tu venganza.









TRACK & FIELD

Una decathlón exigente

Game Boy: deportivo



Tenemos a nuestra disposición diez pruebas olímpicas en las que hemos de mostrar nuestra destreza para acreditar nuestra aureola como mejor deportista del mundo. Esta decathlón especial, que va desde la natación al tiro con arco, pasando por saltos, lanzamientos y carreras, se diferencia notablemente de otras al uso por su exigencia.
Al margen del tiempo que debemos emplear en modo práctica antes de salir al estadio, encontramos otras sutiles diferencias en el **TRACK & FIELD**. Por ejemplo, las carreras parecen un poco lentas aunque vayan en tiempo real y, por otro lado, sólo disponemos de tres intentos con la pértiga aunque superemos las alturas fijadas. Sucede igual en halterofilia, lo que representa una rémora para el jugador, que ha de intentar sus marcas casi a ciegas, sin posibilidad de ir incrementando su puntuación en cada campeonato.
A pesar de las diez pruebas, el juego se hace corto e incluye algunas mejoras ya vistas en otros programas, como la respiración en la piscina, que le convierten en un buen entretenimiento, casi ideal, si no fuera por esas pequeñas lagunas reseñadas en pértiga y halterofilia.

MERCHE GARCIA

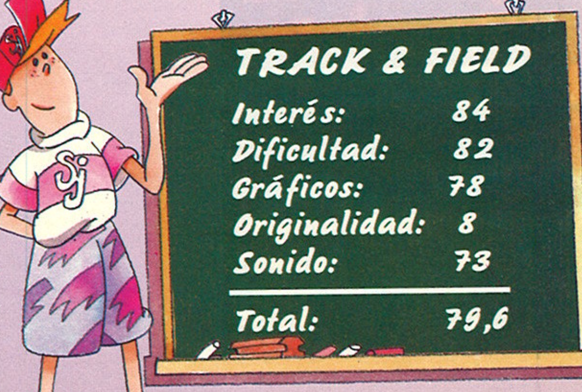
Atento a este tipo de lanzamientos. La fuerza debe ir acompañada con la habilidad para soltar el disco en el momento oportuno.



Para sacar ventaja

En el tiro con arco practica hasta que consigas el equilibrio entre el ángulo y la fuerza en cada distancia. En pértiga sólo tienes tres saltos; para aprovecharlos mejor intenta una altura segura y luego ve a por el récord. Lo mismo sucede en halterofilia.
No te desanimes si en carrera te pasa tu rival. Cerca de la meta, el *sprint* de la computadora es peor que el tuyo.

Si luchas por el oro, controla los ángulos y el momento de cada salto



5 JUEGOS QUE HARAN TEMBLAR AL MUNDO.

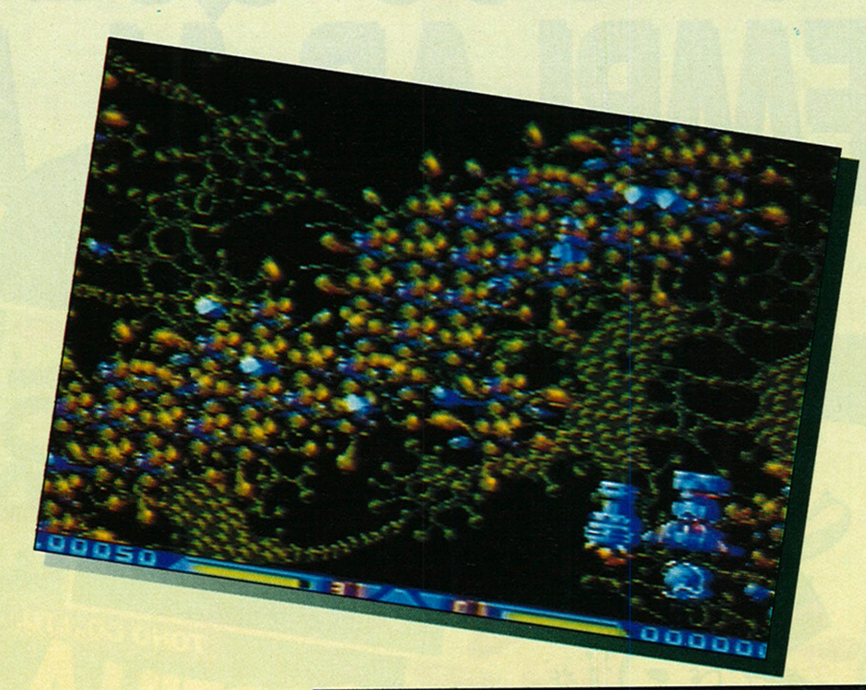


El mundo GAME BOY tiembla de emoción.

Nintendo®

SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)

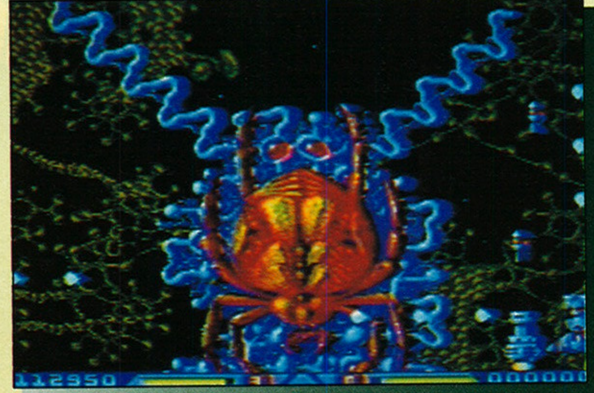




Mega Drive: arcade

XENON 2

En busca de la nave definitiva



Para acabar con la araña gigante es preciso armarse de paciencia, pues tiene que recibir una gran cantidad de impactos frontales y laterales antes de morir.

El Universo está poblado de mil y un peligros que los humanos apenas pueden imaginarse, y las armas más sofisticadas se quedan anticuadas ante los poderosos enemigos. Sega trae en esta ocasión para la consola Mega Drive la segunda parte de XENON, un clásico "matamarcianos" que apareció para la consola Turbografx.



Algunas de las armas que se adquieren en la tienda sólo pueden ser utilizadas durante diez segundos.

XENON 2 aporta muy poco a este tipo de juegos y sólo incluye la novedad de comerciar con un pueblo de mutantes para incorporar a la nave del jugador armas más mortíferas que mejoran la potencia de disparo, al final de cada nivel.

Es importante conseguir todas las burbujas posibles, pues suponen dinero para renovar la nave. Igualmente, los corazones proporcionan vidas extras.

La dificultad del programa aumenta considerablemente según van superándose los niveles, y llega a su máximo grado con unos laberintos muy estrechos que entorpecen, y a veces impiden, el paso de la nave.

Los oponentes que se encuentran son innumerables: moscas gigantes, bancos de peces radiactivos, escorpiones y serpientes gigantes que completan una variedad de adversarios tan sorprendente como original.

En ocasiones, es excesiva la dificultad del juego, pues los enemigos salen en oleadas por todos los rincones de la pantalla. Esto puede desanimar al jugador más experimentado,



Además de los adversarios que aparecerán durante el viaje, existe un peligro adicional: los intrincados laberintos.



Este espantoso calamar posee unos tentáculos que alargará con la pretensión de destruir la nave.

Comercia con los mutantes y obtendrás mejores armas para alcanzar tu objetivo

habituado a acabar con todo el que se ponga a tiro. En **XENON 2,** ciertos adversarios no pueden ser aniquilados y otros necesitan una extraordinaria cantidad de disparos para pasar a mejor vida.

Este cartucho posee el clásico scroll vertical de las máquinas recreativas, donde aparecían continuamente enemigos por todos los ángulos de la pantalla. Se trata, pues, del modelo clásico de juegos tales como el mismísimo R-TYPE, si bien con novedades muy claras.

En primer lugar, tenemos la posibilidad de alterar las armas de la nave. Cuando se completa una fase, se accede automáticamente a la tienda intergaláctica, donde se desarrolla un comercio muy peculiar entre los habitantes de la Galaxia. Se puede comprar y vender cualquier accesorio para las naves con el dinero que se ha ido acumulando durante la aventura previa. Es muy importante no agotar todas las reservas de dinero, pues nunca sabemos a ciencia cierta cuándo lo vamos a necesitar. Las compras no deben ser excesivas, y cada accesorio adquirido debe ser rentabilizado al máximo. No en vano hay algunos elementos que no duran más que unos segundos.

Otra novedad radica en la posibilidad de adquirir armas defensivas, como sofisticados escudos.

Cada enemigo que aparece en pantalla requiere una habilidad especial para ser derrotado. Algunos exigen mucha paciencia, otros necesitan ser alcanzados por los disparos en los ángulos más diversos, y a otros muchos es mejor evitarlos porque no sucumbirán a nuestra artillería por más que lo intentemos.

En resumen, se necesitan grandes dosis de paciencia para disponer de una nave competitiva con la que podamos surcar el Universo con la seguridad de que ningún enemigo es invencible.

ANDRES GARCIA

XENON 2

Interés:	76
Dificultad:	80
Gráficos:	75
Originalidad:	68
Sonido:	69
Total:	73,6

Solo...



16.990 PTAS. +IVA *

La consola más Super tiene ahora un precio demoledor.
Con el CONTROL SET™ de SUPER NINTENDO disfrutarás del impresionante poder de EL CEREBRO DE LA BESTIA a un precio alucinante. Más de 32.000 colores, efectos en tres dimensiones, sonido stereo digital, múltiples scrolles simultáneos, chip MD-7 y otras muchas bestiales características te están esperando.
Busca lo Super sólo en SUPER NINTENDO.

*PVP final recomendado: 19.540 Ptas. IVA incluido.

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS Nintendo®

El Cerebro de la Bestia

o Acompañado

Nadie podrá acompañar mejor a tu SUPER NINTENDO que Mario. SUPER NINTENDO y SUPER MARIO WORLD. Juntos a un precio nunca visto. Descubre 96 fantásticos mundos en su última y más divertida aventura.

22.990 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado 26.440 Ptas. IVA incluido.

NUEVO SUPER PACK

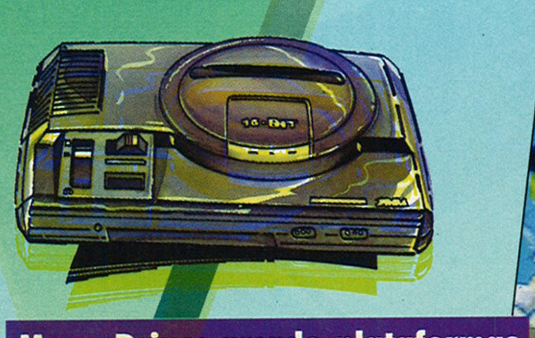
Nunca antes has visto nada igual. SUPER NINTENDO más los dos juegos que encabezan la lista de éxitos en el mundo entero, a un precio super. **SUPER MARIO WORLD**, con Mario superándose a sí mismo. **STREET FIGHTER II**, el único con 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho ¡alucinante!. Sólo con SUPER NINTENDO podrás ponerles las manos encima.

28.690 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado: 32.990 Ptas. IVA incluido. (Oferta limitada hasta fin de existencias).



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



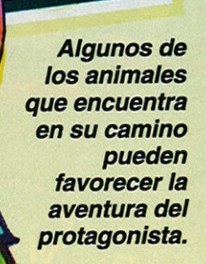
Mega Drive: arcade-plataformas

CHUCK ROCK

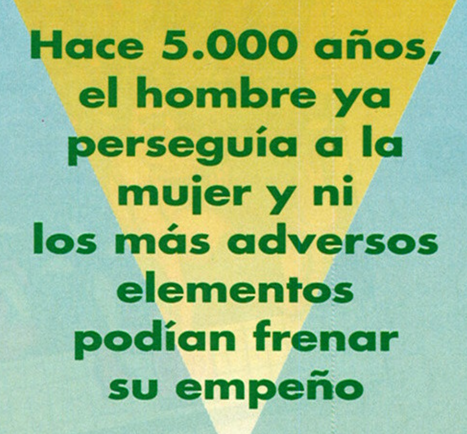
Trogolodita busca chica

Ophelia, la chica de Chuck, ha sido raptada por el maldito Gary Gritter. Tu misión consistirá en ayudar al pobre Chuck a que pueda llevarla de los pelos a su dulce y agradable hogar. Para ello, tendrá que luchar con multitud de bichos y monstruos de la época con su única arma, un barrigazo.

Chuck también podrá acabar con los monstruos lanzándoles piedras que encontrará por el camino, que también le sirven para subir a plataformas inaccesibles con su salto y con una patada en el aire. El protagonista encuentra algunos seres que le ayudarán a subir a nuevos sitios o cruzar algunos abismos, como un pájaro que agarra a nuestro héroe con sus garras o un mamut que le lanza con su trompa.
El juego consta de cinco niveles, divididos en diferentes fases, con su correspondientes gigantescos “animalillos” en cada uno de ellos. Estos son: la jungla, la caverna, el agua, el hielo y el cementerio.
El protagonista también debe luchar contra los elementos naturales que componen las distintas fases del juego. No todo



Algunos de los animales que encuentra en su camino pueden favorecer la aventura del protagonista.



será un camino de rosas, ya que Chuck se encontrará en su trayecto con plantas que pinchan, zonas de agua en las que hay que bucear o grandes estalactitas de hielo que caen del cielo.
Pero en este recorrido también hallará alguna recompensa, como corazones que le hacen recuperar algo de vida y trofeos que sumarán puntos. Estos pequeños tesoros serán de gran ayuda, ya que con la consecución de 100.000 puntos se obtiene una nueva oportunidad para intentar el ansiado rescate de Ophelia.

Paseo por la Prehistoria

Los gráficos de este programa son excelentes, con unos fondos y un *scroll* de una gran calidad, todo ello completado con una buena animación de Chuck y de todos los animalillos prehistóricos, que el protagonista encontrará a lo largo de su aventura por los parajes de cinco mil años atrás.

El **CHUCK ROCK** es un juego muy entretenido que, aunque se complica un poco en alguna de sus fases, divertirá mucho tanto a niños como a grandes.

ANTONIO J. MARTINEZ



Al final de cada fase, Chuck se encontrará con un gran enemigo. En este caso se trata de un enorme mamut.

CHUCK ROCK

Interés:	86
Dificultad:	80
Gráficos:	90
Originalidad:	90
Sonido:	89
Total:	87

El objetivo del juego es vencer al malvado Gary y rescatar a Ophelia, lo que se logra en la pantalla final.





CHUCK ROCK

Un barrigudo de cinco milenios

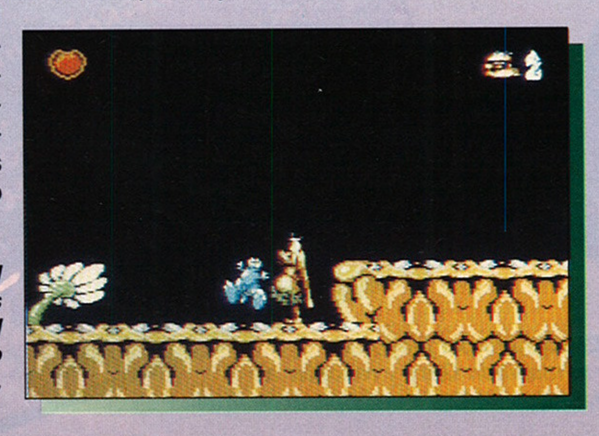
Master System: arcade-plataformas



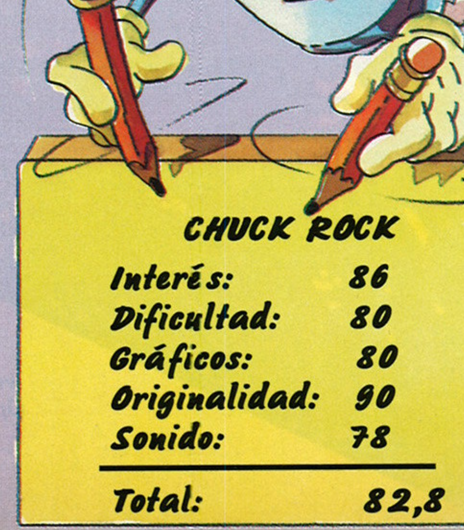
El pájaro prehistórico transporta a Chuck de un lugar a otro.

Esta es la versión para ***Master System*** de este troglodita barrigudo al que, por supuesto, también hay que ayudar a rescatar a su chica de las garras del maligno Gary Gritter.
Este programa es muy parecido al de su hermana mayor, ya que tanto el objetivo principal como las trabas que encontrará Chuck en su paseo por la Prehistoria son similares.
Para librarse de los seres que hay por el camino, el protagonista también usará su barriga o, si se encuentra en el aire, la patada. Las fases del juego también son cinco, con sus correspondientes monstruos al final de cada una de ellas: Frank, el triceratope, en la jungla; Steve, el tigre con dientes de sable, en la caverna; Nessy, el monstruo del lago Ness, en el agua; Wayne, el mamut velludo, en el hielo; y Tim, el tiranosaurio Rex, en el cementerio.
La gran diferencia que existe con el juego para ***Mega Drive*** está en los fondos del programa y en el sonido. En la versión de la consola de 8 bits son inexistentes: todos sus fondos son de color negro, y tampoco tiene banda sonora.
Pero esto solamente hace que pierda algo de vistosidad el juego, ya que el entretenimiento y la diversión también está asegurada en esta versión para la ***Master System***.

ANTONIO J. MARTINEZ



La barriga del protagonista es su principal elemento defensivo.



CHUCK ROCK

Interés:	86
Dificultad:	80
Gráficos:	80
Originalidad:	90
Sonido:	78
Total:	**82,8**

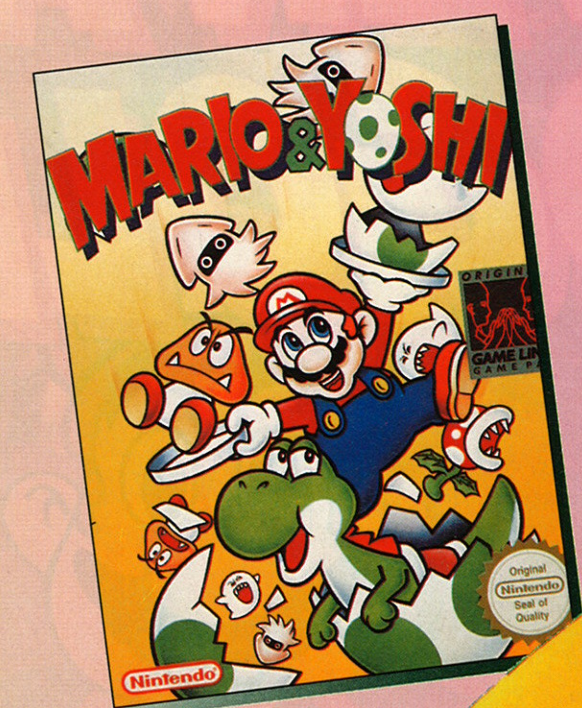


¿Qué hace un chico como tú sin una consola como ésta? En la Nintendo estamos todos. Tus personajes favoritos. Los juegos más totales. Todos tus colegas. ¡La Nintendo mola mogollón!

VEN A LA NINTENDO



Game Boy: arcade



MARIO & YOSHI

Puzzles invasores

El popular juego del TETRIS combinaba la vieja fórmula del SPACE INVADERS con la más elemental teoría de los puzzles. El COLUMNS llegó, posteriormente, para ofrecernos nuevas variantes. Cuando todavía no se han apagado sus ecos, **MARIO & YOSHI** llega a la ***Game Boy*** para que veamos de qué forma tan simple pueden aumentarse sus posibilidades.

La teoría del juego es tan sencilla como la de su predecesor, salvo un par de variantes que lo completan y le ofrecen ese duende especial que toda novedad debe poseer. Primero, los Goombas, Bloobers y Boo Buddies, que descienden de la parte superior de la pantalla, han de recogerse en una bandeja y depositarse en la columna que deseemos, algo parecido a lo que hacíamos con el KLAX en sus distintas versiones.

En segundo lugar, aparecen entre los ramilletes de figuras descendentes algunas enmarcadas en cascarones. Si capturamos un grupo entero de este tipo, el simpático Yoshi sale del receptáculo e incrementa de forma espectacular nuestra puntuación.

Existen distintos niveles de dificultad, y, naturalmente, el juego termina cuando una de las columnas se eleva hasta la parte superior de la pantalla. Un reto muy interesante es recurrir al cable de interconexión y que dos jugadores se enfrenten entre sí para liberar a Yoshi. Seguro que se trata de un grato divertimento.

MERCHE GARCIA

Como es habitual en estos juegos, si una cualquiera de las columnas llega al techo, tendrás que comenzar de nuevo.

MARIO & YOSHI

Interés:	72
Dificultad:	76
Gráficos:	68
Originalidad:	70
Sonido:	66
Total:	70,4


MOGOLLON DE JUEGOS
Monstruos prehistóricos te van a poner difícil el rescate de tu chica.
Sobrevive a los ataques de guerreros ninja, gladiadores y bárbaros de Manchuria.
Eres un auténtico NINJITSU. Y, ahora, tu sed de venganza, es infinita.
CATALOGO DE JUEGOS
¡HAZTE GRATIS CON TU CATALOGO!
Pídelo en el Apdo. Correos 45080
28080 Madrid.
¡Mola Mogollón!

Antes que nadie

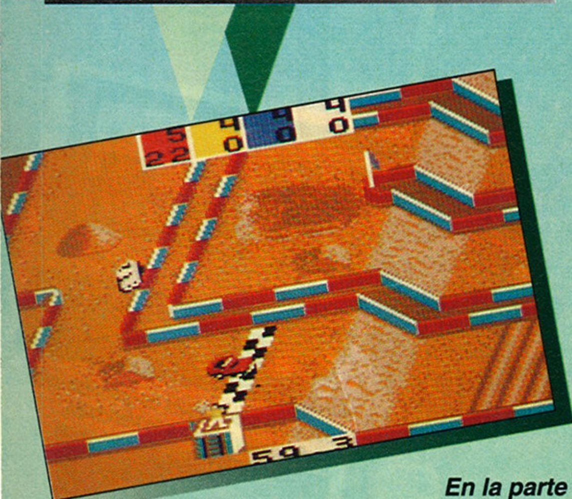
SUPER OFF ROAD

Camiones sobre tierra

Game Gear: arcade-deportivo



La tienda ofrece la posibilidad de introducir mejoras con los premios conseguidos.

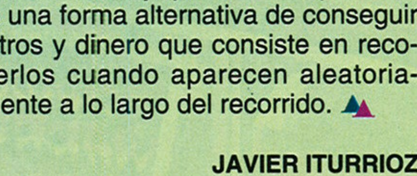


En la parte superior de la pantalla se indican las vueltas y los nitros de reserva.

Se trata de una versión del trepidante juego de ordenadores en el que vencer en las carreras automovilísticas disputadas sobre tierra es la manera de mejorar las características técnicas de nuestro camión. El resultado conseguido puede considerarse muy bueno, ya que se respeta, casi íntegramente, el original. Las diferencias son debidas al tamaño de la pantalla, que no permite reproducir todo el circuito de una vez, aunque la solución adoptada es bastante satisfactoria.

Las carreras se disputan en diferentes circuitos, que hay que recorrer en ambas direcciones, hasta completar un total de cuatro vueltas. En ellos se disputan la victoria cuatro conductores que son premiados en función de su orden de llegada. Sólo es posible perder en dos ocasiones, ya que un tercer error significa el final de la partida irremediablemente.

Después de cada circuito se entra en la tienda de velocidad, lugar en el que, además de canjear cada vida por 200.000 dólares, es factible, con el dinero que se ha obtenido, adquirir ruedas, amortiguadores, motores más potentes o nitropropulsores. Estos últimos sirven para triplicar, momentáneamente, la velocidad durante la carrera, mientras que los otros artículos aumentan el rendimiento de la máquina sobre las pistas.



Por último, hay que señalar que existe una forma alternativa de conseguir nitros y dinero que consiste en recogerlos cuando aparecen aleatoriamente a lo largo del recorrido.

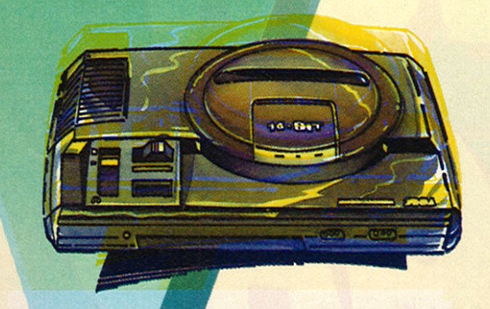
JAVIER ITURRIOZ

Para sacar ventaja

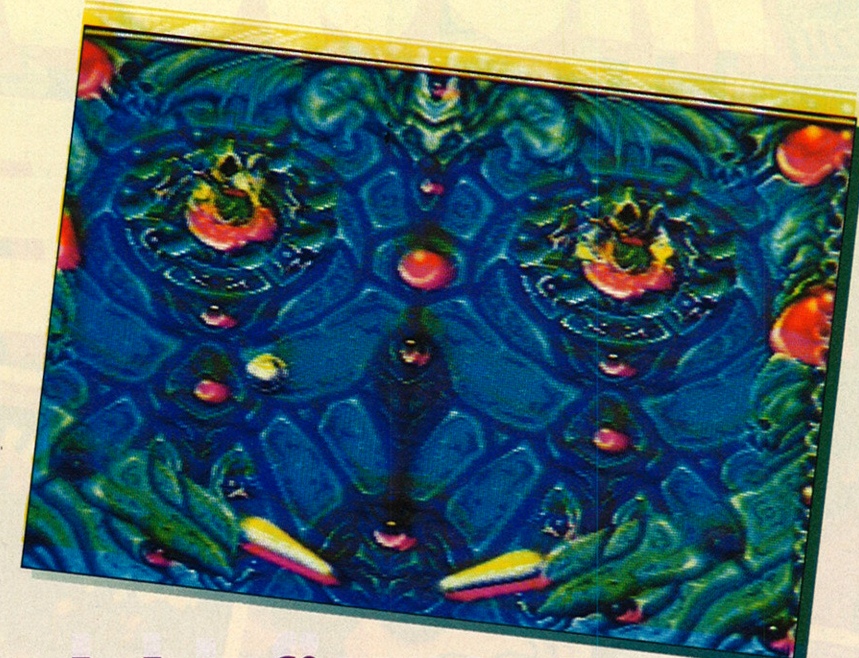
Los nitros son un recurso para situaciones especiales, por lo que no hay que gastarlos a la ligera. Destacarse inicialmente de los rivales es una manera de evitar colisiones con ellos. Es fundamental no gastar todo el dinero en nitros y reservarlo para añadir mejoras.

SUPER OFF ROAD	
Interés:	92
Dificultad:	89
Gráficos:	86
Originalidad:	78
Sonido:	86
Total:	88,2


MOGOLLON DE COLEGAS
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
T2
TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY
Acaba con el T-1000 o la humanidad pasará a la Historia.
SMASH T.V.
Basado en el gran exito arcade!
¡Lucha por tu vida en directo! ¡Y ante millones de telespectadores!
CLUB NINTENDO
¡VEN!
Apto. de Correos 45080
28080 Madrid.
ESCRIBE Y HAZTE SOCIO
Trucos, secretos y mogollón de regalos y sorpresas.
¡PARA QUE TE ENTERES!
9.300 +IVA
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM
Terminator ™ 2: Judgment Day © 1991Carolco International N.V.
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)



Mega Drive: pinball

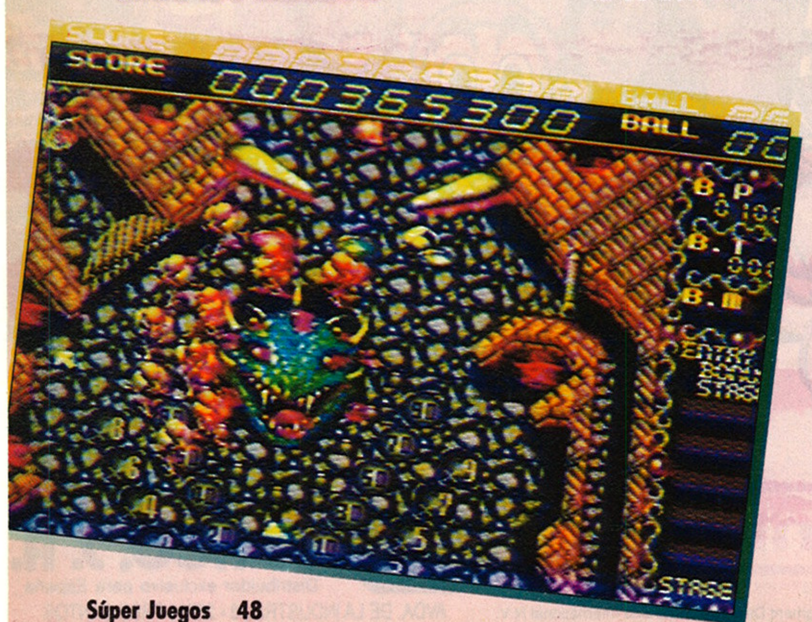


DRAGON'S FURY

En las puertas del Infierno

Un nuevo tipo de pinball aparece en la consola Mega Drive para los amantes de la acción y el riesgo, ya que el juego está repleto de monstruos y misteriosas apariciones que evitan la monotonía de limitarse sólo a impedir que la bola se cuele entre los mandos.

El precedente de **DRAGON´S FURY** aparece por primera vez en la consola ***Turbografx*** con el nombre de DEVIL´S CRUSH, y apenas tienen diferencia ambos juegos entre sí, ya que incluso las fases de bonus son idénticas.
La pantalla principal está dividida en tres partes, cada una con sus *flippers* correspondientes. La primera de ellas es considerada de riesgo, ya que la pérdida de la bola es definitiva en la partida. Se caracteriza por estar llena de trampas y por la presencia de un esqueleto que se ríe de los fallos del jugador. La parte central consta de una figura en el medio de la pantalla que varía su forma a medida que recibe golpes, hasta transformarse en una serpiente que, si se traga la bola, da lugar a una

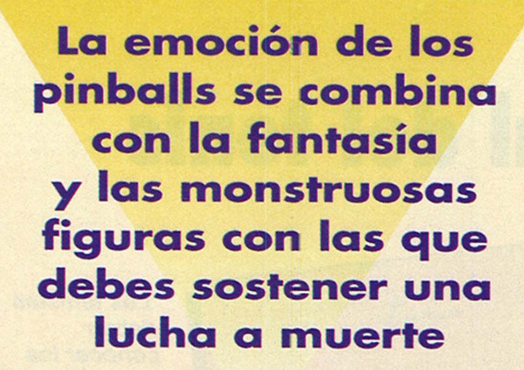




La estrella del mal es el punto de referencia alrededor del cual giran los monjes. Su eliminación permite obtener bonificaciones.

La emoción de los pinballs se combina con la fantasía y las monstruosas figuras con las que debes sostener una lucha a muerte





Es fundamental eliminar a los monstruos de las pantallas especiales de bonus para aumentar la puntuación final.

Para sacar ventaja

En la parte inferior de la pantalla principal está situada una pequeña torre, si aciertas con la bola en el centro de la puerta, se colocará otra torre debajo de tus *flippers*, evitando que se cuele la bola, además de taponar las salidas laterales.
En la parte del medio, encima de la cabeza, hay tres figuras flotando del mismo color, si consigues dar a las tres a la vez obtendrás una bola extra.

fase de bonificaciones.
La última zona está situada en la parte superior y es la más indicada para conseguir las mejores puntuaciones, especialmente al derribar a todos los monjes que dan vueltas alrededor de una estrella satánica.
Un apartado especial del juego lo constituyen las pantallas de bonificaciones. Se accede a éstas al introducir la bola por los rincones menos esperados de la zona principal, y están compuestas de diferentes paisajes poblados de figuras monstruosas a las que hay que eliminar con la bola y los *flippers*. Si se consigue el objetivo, se pueden obtener más de dos millones de puntos extra.

DRAGON'S FURY	
Interés:	83
Dificultad:	71
Gráficos:	78
Originalidad:	80
Sonido:	77
Total:	77,8

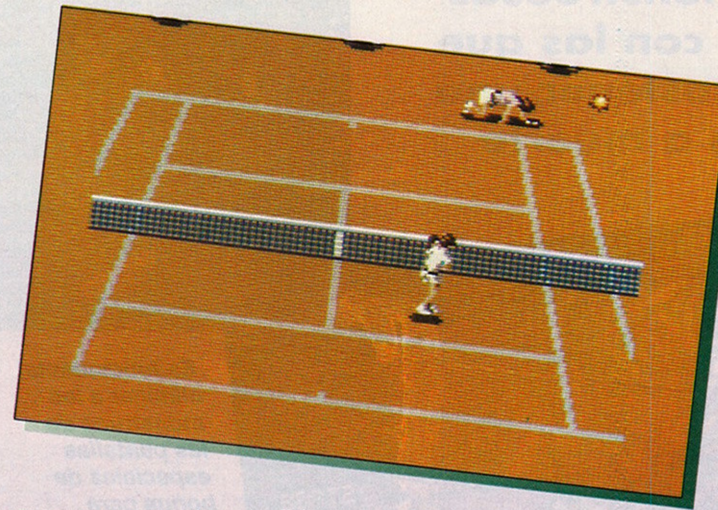
Como en un *pinball* cualquiera, al perder todas las bolas de una partida se obtiene una bola extra si coincide el último número de la puntuación obtenida con otros que aparecerán en la parte superior de la pantalla.
Los gráficos son lo más espectacular del juego, y la pantalla se llena de las más diversas clases de monstruos, fantasmas e incluso caballeros armados que hacen de **DRAGON´S FURY** uno de los *pinballs* más divertidos y entretenidos.

ALBERTO PASCUAL

Game Gear: deportivo

WIMBLEDON

La catedral del tenis



Los tenistas deben conocer los distintos tipos de pista disponibles para ganar con más facilidad.

Después de su paso por la consola ***Master System***, uno de los clásicos juegos de tenis llega esta vez a la ***Game Gear***.
Este cartucho permite la competición contra la máquina en un partido de individuales o de dobles en el que el jugador se une a la consola contra otra pareja, también controlada por la primera. **WIMBLEDON** posee tres tipos de superficies: dura, tierra batida y, por supuesto, hierba. El juego permite elegir cualquiera de los cuatro torneos más prestigiosos del mundo para el circuito de campeones, pero no en los partidos de prácticas.
El encuentro comienza con una gran rapidez de movimientos por parte de los dos tenistas. Esta aumentará a medida que se vayan superando las rondas. La capacidad de control de la bola se limita a dos posibilidades, un golpe largo y otro corto, y la dirección de la pelota se controla mediante el *pad*.
Tanto en la modalidad de *tour* como en los partidos de prácticas es posible elegir entre dieciséis jugadores, cada uno de los cuales posee unas características determinadas, que son velocidad, potencia y habilidad.
El programa introduce una interesante opción: si se dispone de dos consolas y dos cartuchos del **WIMBLEDON**, podrán jugar dos personas entre sí, contra la máquina o en dobles, teniendo como pareja a ésta. Este torneo "de bolsillo" posee unos gráficos conseguidos y un sonido aceptable con el que disfrutarán los aficionados al deporte de la raqueta.

DAVID GARCIA

WIMBLEDON

Interés:	73
Dificultad:	78
Gráficos:	71
Originalidad:	69
Sonido:	72
Total:	72,6



En el juego Wimbledon es posible disputar los cuatro torneos que componen el Grand Slam.



- Elige tú el nivel
- Salta mas alto
- Golpea mas fuerte
- Vidas infinitas
- Invencible
- Mas velocidad
- Potencia más de 100 videojuegos

POR SOLO 6.500 pts.



Este es el Game Genie sólo para Nintendo Nes

Game Genie en tu consola

Famosa

EL NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS

TURTLES IN TIME

El increíble viaje de las Tortugas Ninja

Super Nintendo: arcade

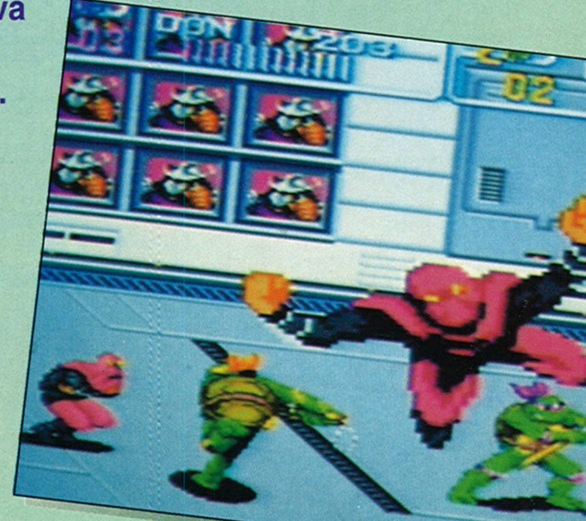
Las cuatro tortugas que arrasaron en las máquinas recreativas de todo el mundo, con película de cine incluida, vuelven a la carga con una nueva aventura más arriesgada y emocionante que las anteriores.

Nuevamente, su viejo adversario Krang ha decidido cenar sopa de tortuga con nuestras amigas, pero éstas han mejorado sus técnicas de lucha y su entrenamiento, con lo que pueden dar buena cuenta de sus contrarios con la facilidad acostumbrada de siempre. No obstante, su eterno enemigo les ha preparado una sorpresa: la lucha se desarrollará esta vez en diversas fases de la Historia, tanto presente como futura, hasta llegar a un enfrentamiento final en el año 1992.

La primera impresión que se llevan las tortugas al comenzar la lucha es que sus enemigos también han mejorado y son más peligrosos; están mejor armados y son muy traicioneros con los ataques por la espalda. También aparecen nuevos rivales, que han sido recientemente reclutados por el siniestro Krang, y que luchan al lado de viejos conocidos de las tortugas; algunos son especialmente mortíferos.

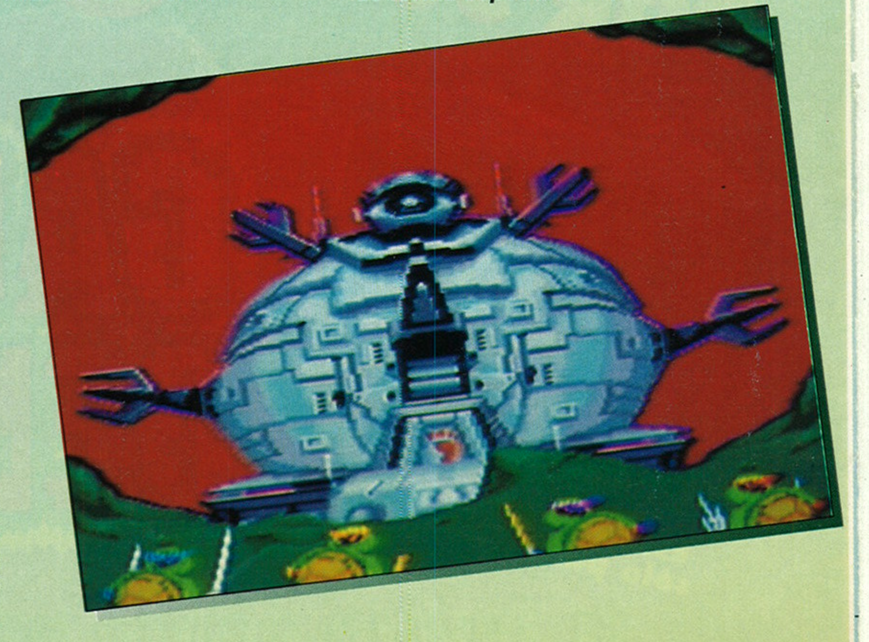
De Nueva York al pasado

La primera fase del combate se desarrolla en Nueva York, en el presente. Después de derrotar al monstruo volador

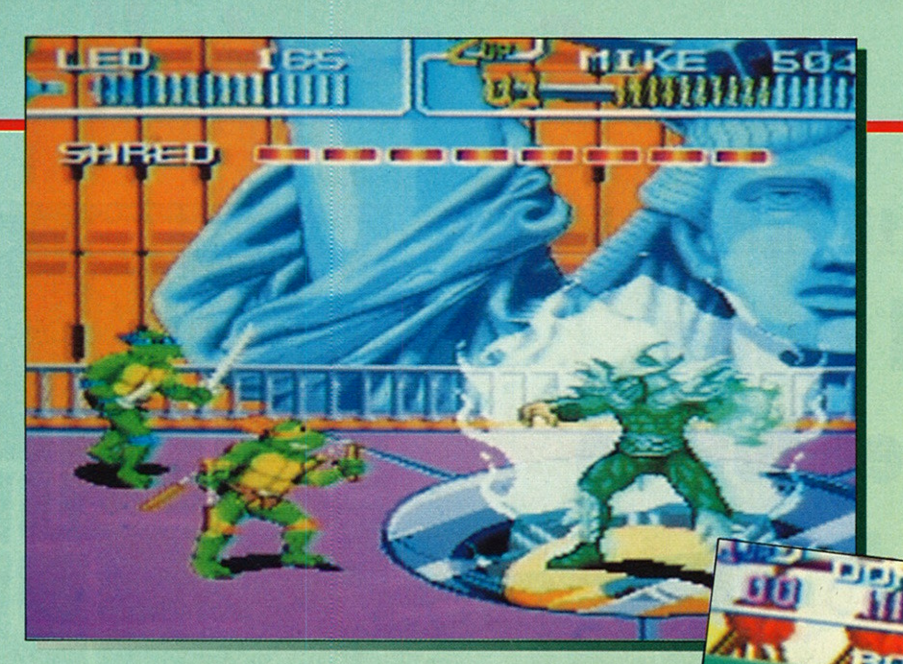


Las nuevas técnicas aprendidas por las tortugas les permiten librarse de sus adversarios de forma espectacular.





En el barco pirata, las tortugas se encuentran con dos viejos enemigos a los que deben vencer con facilidad. Una de las pruebas más difíciles se desarrolla en las cavernas de la Prehistoria, llenas de trampas y peligros.



La nueva misión de las intrépidas tortugas les lleva a un viaje por el tiempo del que tal vez no regresen nunca

TURTLES IN TIME	
Interés:	92
Dificultad:	83
Gráficos:	90
Originalidad:	81
Sonido:	85
Total:	86,2

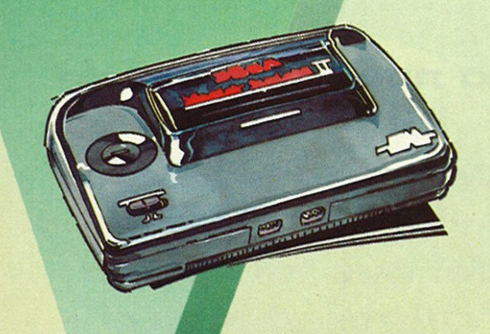
El combate final se libra en 1992, una vez destruida la base estelar.

que vigila la Gran Manzana y a su amigo armado con una ametralladora, se embarcan en una peligrosa exhibición de *windsurf* y luchan contra las lanchas de Krang, hasta llegar a la base de su enemigo, quien tras ser de nuevo derrotado en la tercera fase decide enviar a las tortugas a la Prehistoria, donde sus rivales lanzan dinosaurios contra ellas. La quinta fase lleva a nuestras protagonistas a bordo de un galeón pirata donde son atacadas por arqueros y bombardeadas por otros barcos hasta llegar al año 1885. Subidas en un tren en marcha, deben llegar al último vagón, en el que les aguarda un gigantesco cocodrilo al servicio de Krang. Si sobreviven a estas pruebas, llegarán al año 2020, en el que se enfrentan al más peligroso servidor de su rival, quien protege la entrada a la fortaleza enemiga, lugar donde ninguna tortuga había estado antes. Ahora corre el año 2100, y una vez eliminadas todas las criaturas que están al servicio del malvado enemigo, éste les transportará de nuevo al tiempo presente para librar la batalla decisiva.

El juego incluye, además de todo lo dicho, una modalidad de lucha en la que las tortugas se enfrentan unas con otras con el fin de comparar sus habilidades en las artes marciales.

La espectacularidad de los gráficos y de los nuevos golpes que, entre tanto, han aprendido nuestras valerosas tortugas ninja llaman poderosamente la atención en esta nueva aventura.

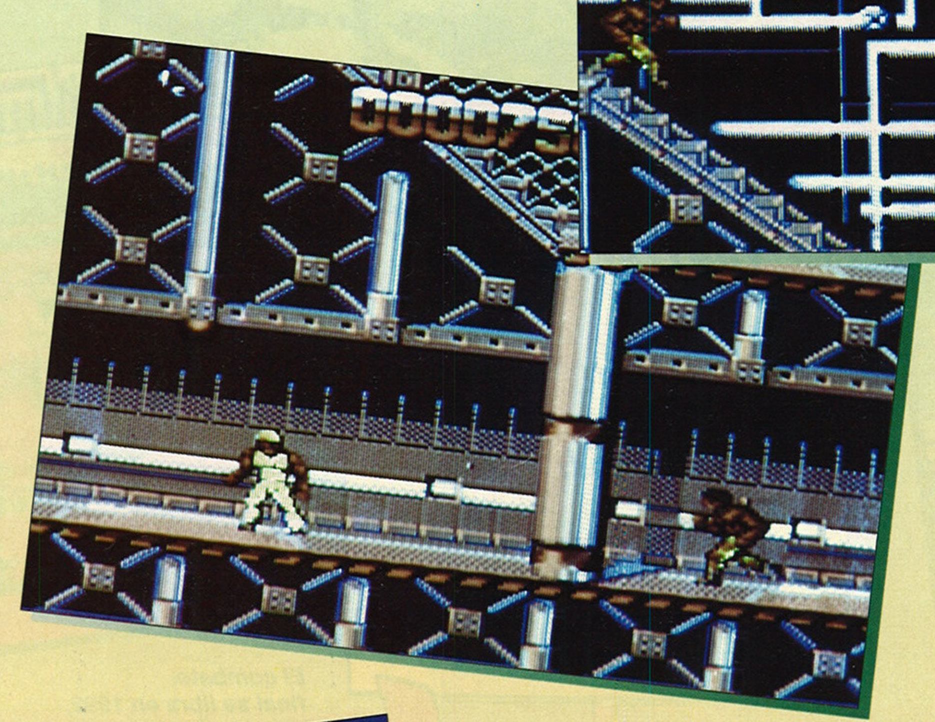
ALBERTO PASCUAL



THE TERMINATOR

El arma del futuro

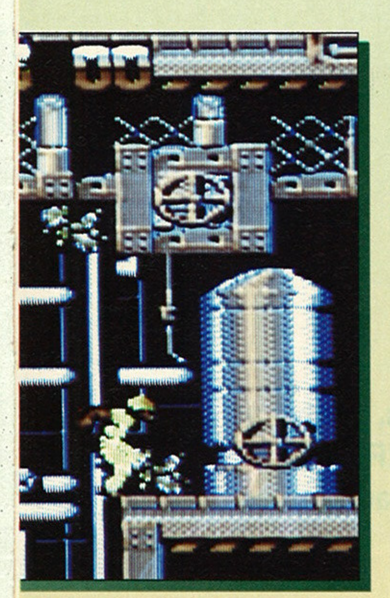
Master System: arcade



Una nueva película invade nuestras consolas con verdadero éxito. Esta vez controlas a Kyle Reese, guerrero solitario del futuro, que vuelve al pasado para salvaguardar la integridad de una mujer, Sarah Connor, que será la única garantía de supervivencia de la raza humana, ya que es la futura madre de John, líder de la resistencia en el siglo XXI.
Mientras tanto, a través de un viaje en el tiempo llega el robot T–800, Terminator, con una misión bien definida: la destrucción de Sarah y de todo el que se interponga en su camino.

La acción se desarrolla en cuatro diferentes escenarios. El primero está enmarcado en el futuro –año 2029–, y nuestra misión es destruir la máquina que nos traslada al pasado. El segundo nivel nos lleva a las peligrosas calles de Los Angeles en 1984, escenario de cruentas batallas con Terminator y con

Durante el juego tendrás que esquivar las bombas de las naves del futuro.

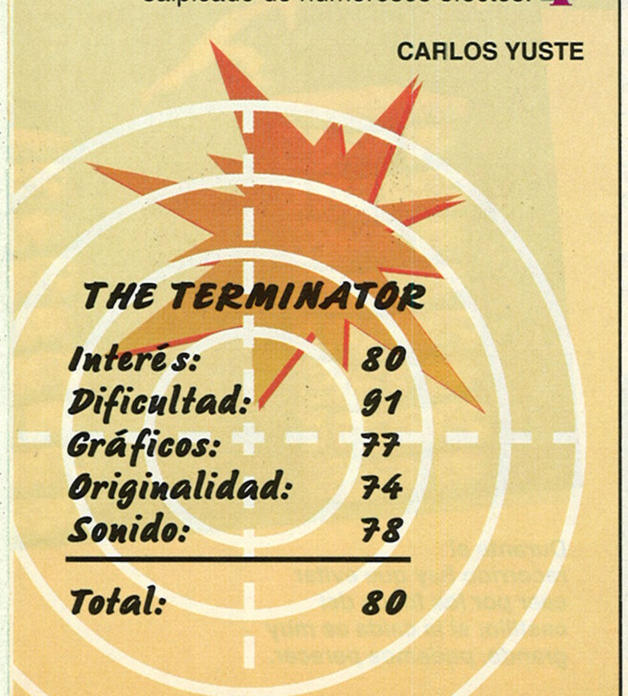


En la loca carrera por salvar a la humanidad no hay enemigos pequeños. Antes de tu viaje al pasado debes destruir el reactor nuclear que alimenta a las fuerzas enemigas.

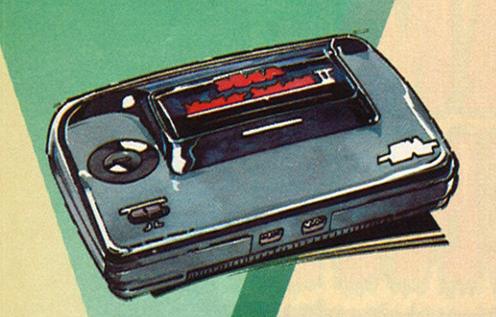
bandas de punkis. La tercera fase es probablemente la más difícil, ya que nos adentramos en el mismísimo corazón de la ley, el cuartel central de la policía. El cuarto y último nivel conduce a una destartalada fábrica donde espera el T–800 para la batalla final a vida o muerte. Todo depende de tu fuerza y habilidad.

Los gráficos son bastante buenos y hay que destacar grandes mejoras técnicas de diseño, tanto de las pantallas como de los personajes. El sonido es, en general, brillante y está salpicado de numerosos efectos.

CARLOS YUSTE



THE TERMINATOR	
Interés:	80
Dificultad:	91
Gráficos:	77
Originalidad:	74
Sonido:	78
Total:	80



Master System: arcade-aventura

PRINCE OF PERSIA

Una visita al Imperio persa

Después de su paso por los ordenadores, vuelve a la consola Master System PRINCE OF PERSIA, un emocionante juego que, una vez comenzado, no es nada fácil dejar.

La aventura nos traslada atrás en el tiempo y más concretamente al por entonces glorioso Imperio persa.

Este fabuloso país ha caído en manos del cruel y sanguinario Visir Jaffar, que, además, ha encerrado en su castillo a la bella hija del Sultán, a la que obliga a casarse con él. La pobre princesa sólo dispone de una hora y dos opciones para decidirse: morir o casarse con el Gran Visir.

El juego comienza cuando nuestro joven protagonista, enamorado de la hermosa princesa, es capturado y encerrado en las mazmorras. A partir de ese momento, el valiente personaje dispone de tan sólo sesenta minutos, y no hay nada que pueda ayudarle a rescatar a la princesa, destruir a Jaffar y proclamarse al fin Príncipe de Persia. La aventura consta de doce excitantes niveles en los que el valiente príncipe deberá utilizar toda su astucia para poder salir a salvo y encontrar las puertas que le lleven a la siguiente fase.

La primera es la más importante de todas. En ella tiene que encontrar la



El valiente príncipe lucha ferozmente contra un esqueleto que ha cobrado vida.

Durante el recorrido hay que evitar caer por los fosos del castillo; si la caída es muy grande, podemos perecer.

Para sacar ventaja

A continuación te facilitamos algunos de los password que se necesitan para pasar de nivel: CGFEFC (nivel 1), EGLGCN (nivel 2), KKLKGF (nivel 4), HFFGCJ (nivel 5), KGNIEZ (nivel 6) y MHKJFB (nivel 7).



Para recorrer algunos pasillos, hay que enfrentarse con los guardias del Gran Visir.

Rescata a la Princesa de las garras del malvado Gran Visir

espada, que le va a ser muy útil durante toda la historia. Ahí empieza el verdadero juego.

Durante todos los niveles restantes el apuesto príncipe tiene que estar preparado para las numerosas complicaciones que se le van a presentar.

Pasajes secretos, salones encantados, puentes que se derrumban a tu paso, esqueletos que cobran vida con la intención de acabar contigo y numerosos esbirros del Gran Visir Jaffar son tan solo algunos de los múltiples obstáculos que se le presentan al joven príncipe para hacer que fracase en su intento.

Se empieza la historia con tres unidades de vida. Cada vez que sufra una lesión, se le quitará una. Se pueden restituir e incluso aumentar con las numerosas pócimas que aparecen a medida que se avanza, pero ten mucho cuidado, ya que algunas de éstas, en vez de darte, te pueden restar puntos de vida. Las secuencias animadas están tomadas de cientos de clips cinematográficos y parecen de una realidad asombrosa. Todo esto se halla conjugado con un aceptable sonido, aunque no llegue al nivel alcanzado por los gráficos.

DAVID GARCIA

PRINCE OF PERSIA

Interés:	79
Dificultad:	74
Gráficos:	82
Originalidad:	77
Sonido:	70
Total:	76,2

Mega Drive: arcade-aventura

BACK TO THE FUTURE III

Un western muy peculiar

Realizado a partir de una película del genial Steven Spielberg, en este programa podemos ver en acción a los dos protagonistas de las anteriores entregas, Doc y Marty, pero esta vez en un escenario mucho más clásico: el lejano Oeste.



El juego comienza con Doc a lomos de un caballo blanco. Su objetivo es rescatar a Clara, una guapa maestra de escuela que corre el peligro de caer por un profundo acantilado, ya que los corceles que tiran de su carreta se han desbocado.
El protagonista deberá alcanzar la carreta antes de que caiga al precipicio, con el consabido final de partida. Disponemos de cuatro vidas representadas por un reloj que avanza una hora por cada vida perdida. Podemos disparar en varias direcciones diferentes para acabar con nuestros enemigos, saltar todo tipo de obstáculos, agacharnos y recoger objetos desperdigados por el suelo, además de unos cuadrados que están flotando y que nos darán desde puntos extra hasta vidas, para así hacernos más llevadero el viaje.

La fase de menor trascendencia es la del tiro al blanco, pues su resolución no afecta en nada al transcurso de la partida. La técnica es muy sencilla: simplemente, dispara a todo lo que se mueva para conseguir la mayor cantidad de puntos posible. Si acertamos sobre todos los patos de diferente color que aparecen en la zona inferior de la pantalla, accederemos a una zona especial en la que dispararemos sobre diferentes objetos que nos darán una gran número de puntos.



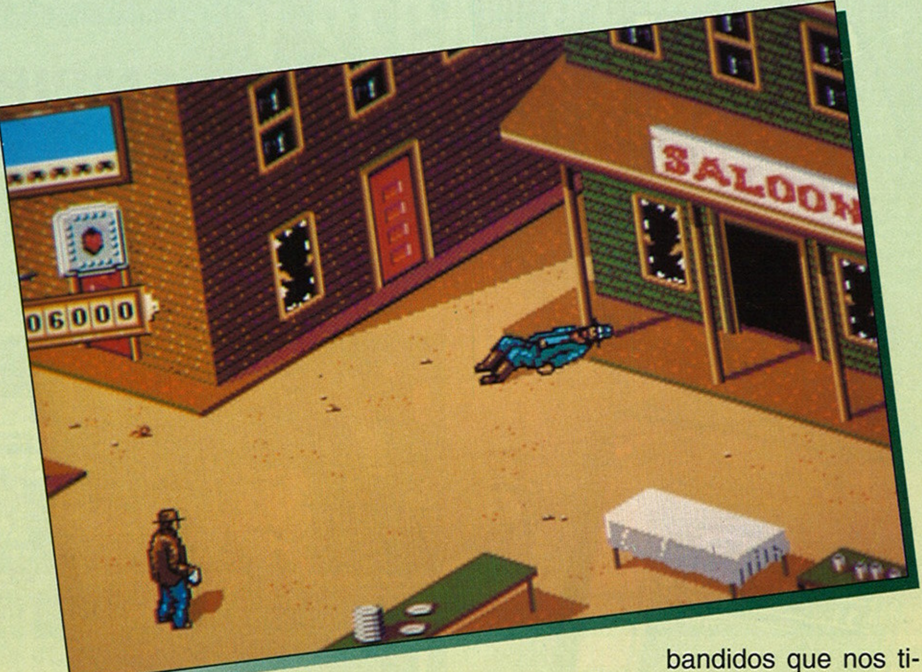
A tartazo limpio

En este nivel controlamos a Marty. Nos encontramos en la plaza céntrica del pueblo, y nuestro objetivo es acabar con todos los secuaces del malo de turno a base de tartazos. Cada villano necesita al menos tres de éstos en plena cara antes de caer vencido. Debes fijarte en el contador de tartas, para recargar al máximo la mesa cuando llegue al mínimo. Nuestro nivel de energía está representado por una placa de hierro. Cada vez que recibimos un impacto, aparecerá un agujero



La sangre fría y los reflejos son fundamentales para obtener un número determinado de puntos y pasar de nivel.

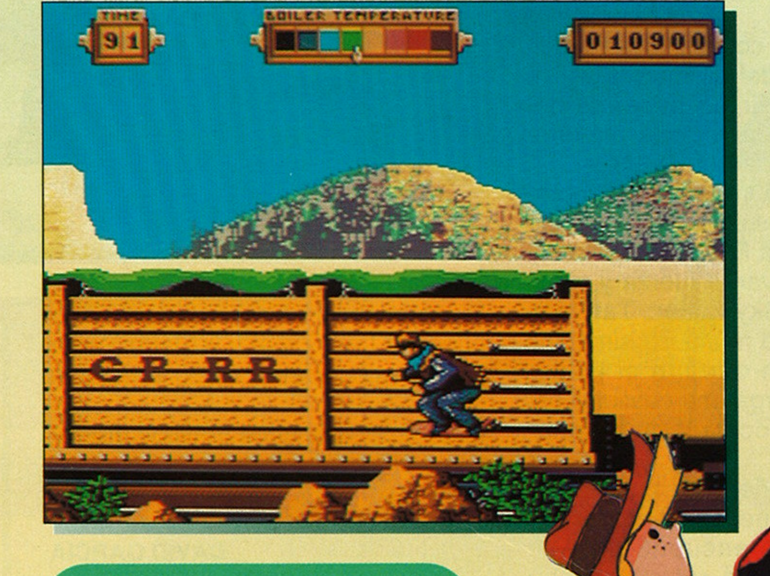
en esta placa. Cuando veas aparecer un corazón en el centro, ve con cuidado, pues al siguiente disparo recibido morirás sin contemplaciones. Una vez hayas acabado con todos los bandidos, aparecerá su jefe en persona por la puerta del salón. Este necesitará bastantes más impactos que los primeros enemigos. Si consigues acabar con él, pasarás a la última fase.



En busca del coche fantástico

Aquí controlas a Marty nuevamente. Si te fijas, en la parte superior de la pantalla hay un dispositivo que indica la temperatura, con una serie de colores. Nuestro objetivo es recoger unas capsulitas de colores siguiendo el orden del indicador. Nuestros adversarios son los mecánicos del tren que nos lanzan llaves inglesas, unos bandidos que nos tiran cuchillos, unos ganchos en los que podemos quedarnos colgados y unos postes telegráficos que te arrojarán del tren. No debes preocuparte por las vidas, son infinitas; pero sí por el tiempo, ya que se termina rápidamente. Una vez recogida la última cápsula, Marty montará en el coche y podrás ver el ansiado final

CARLOS F. MATEOS



Por fin, el jefe de los bandidos ha caído derrotado tras un empacho de tarta.

El ansiado final está ya cerca; Marty tendrá que hacer un último esfuerzo, recorriendo los vagones, para llegar hasta el coche.

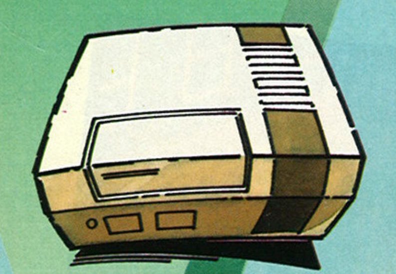
Para sacar ventaja

En la primera fase, cuando aparezca un vaquero a caballo, no intentes acabar con él. Permanece agachado hasta que se vaya.
En la fase de las tartas, quédate al lado de la mesa, ya que con la combinación adecuada de teclas y disparo podrás acertar sobre todos los enemigos.

BACK TO THE FUTURE III

Interés:	80
Dificultad:	77
Gráficos:	80
Originalidad:	61
Sonido:	82
Total:	80

En pantalla



NES: arcade

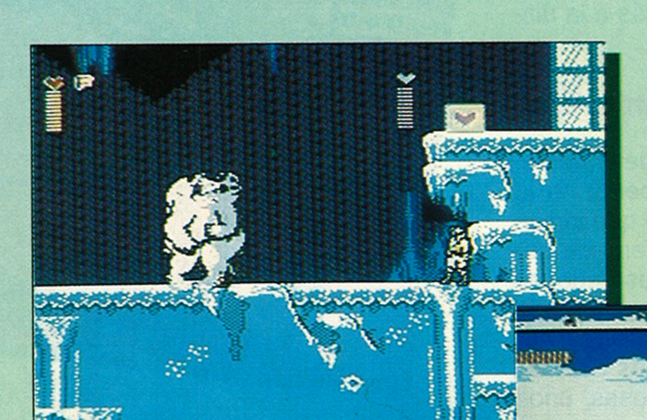
THE EMPIRE STRIKES BACK

El regreso de Skywalker



La famosa trilogía de La Guerra de las Galaxias retorna a la consola ***Nintendo*** en un emocionante episodio de la lucha entre el joven Skywalker y su padre, Darth Vader.

El juego comienza con el protagonista a lomos de un *Tauntaun* salvaje en las heladas cavernas del planeta Hoth, y con la única ayuda de su pistola láser. Durante ocho complicados niveles, Luke debe combatir contra osos gigantescos, naves con forma de animal, babosas gigantes y numerosos soldados del Imperio.



Luke Skywalker derrota al Wampa bajo la superficie del planeta Hoth, en las cavernas de hielo. Montado en su corredor de nieve, lucha contra los caminantes del Imperio.

El juego recrea con bastante precisión la película del mismo título y se limita a convertir en escenas del más puro estilo arcade la mayoría de las partes del largometraje.

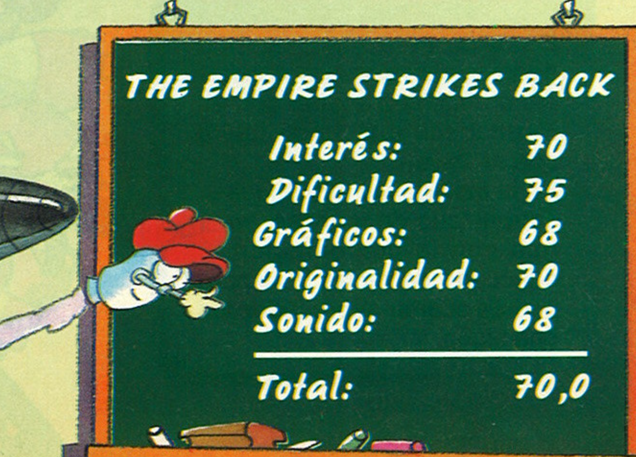
Durante la aventura, aparecen corazones y unidades de fuerza, simbolizadas por la letra F. Deben ser recogidas para renovar la fuerza y vitalidad del joven Skywalker. También es necesario que reúna los símbolos que aparecerán durante el juego. Cada uno le otorga una cualidad especial: más velocidad, más armamento, etc.

El único compañero de Luke es el *Tauntaun,* que necesita comer los musgos que se encuentra; de lo contrario, no podrá resistir mucho tiempo.

El objetivo final es encontrar a la princesa Leia y matar a Darth Vader en un emocionante duelo a espada láser.

El juego posee unos gráficos discretos, y el sonido no destaca especialmente.

DAVID GARCIA





JOYPLUS PARA NINTENDO® GAME BOY Y SEGA® GAME GEAR

Handy Boy –SV 907–

Accesorios multifunción para Nintendo Game Boy® con características especiales:

- Amplificador estéreo con altavoces.
- Lupa de aumento ajustable para la pantalla LCD.
- Iluminación.
- Botones de disparo de mayor tamaño.
- Joystick incorporado.

El sistema es muy compacto y se puede plegar fácilmente.
Tiene 2 interruptores separados para conectar/desconectar la luz y el sonido.
Puede funcionar con el conector de baterías de Nintendo Game Boy® o con el sistema de baterías SV 901/902.



Handy Power Kit –SV 900–

Cargador rápido que incluye adptador, batería recargable (SV 901) y cables de conexión.
Para uso exclusivo con Nintendo Game Boy® y Sega Game Gear®.

- El cargador rápido se puede usar directamente como un adaptador de corriente.
- Posibilidad de carga rápida de batería en dos horas.
- Función especial de descarga para alargar la vida útil de la batería.



Carry Pouch –SV 905–

Resistente funda de transporte de PVC para Nintendo Game Boy®.
Incluye cinta para su transporte al hombro.
Equipado con una pantalla ajustable especial para proteger a la pantalla LCD de la luz solar directa.

Handy Power I
Handy Power II

Baterías recargables para usar con el cargador rápido SV 900.
Incluye cinta/pinza y cables de conexión para Nintendo Game Boy® y Sega Game Gear.
Sensor térmico incluido para evitar sobrecargas.
Fabricado con material resistente a los golpes.
–SV 901: 14 horas de juego con Nintendo Game Boy®.
2 horas de juego con Game Gear®.
–SV 902: 28 horas de juego con Nintendo Game Boy®.
4 horas de juego con Game Gear®.



® Nintendo Game Boy es una marca registrada de Nintendo.
® Sega Game Gear es una marca registrada de Sega.

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40

En pantalla

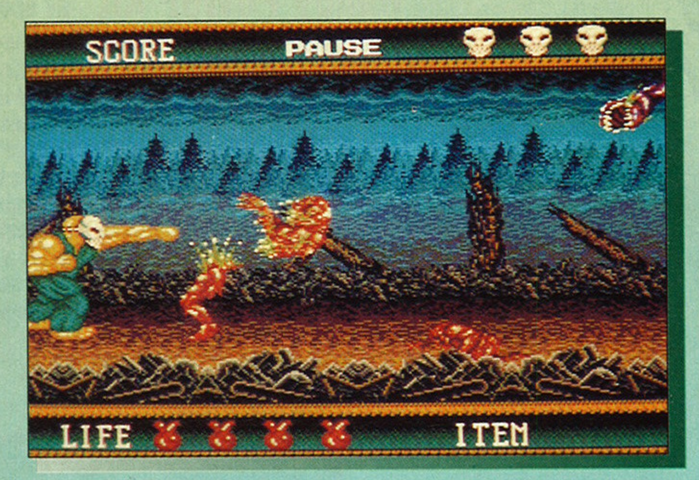


Mega Drive: arcade

SPLATTERHOUSE 2

La máscara del terror

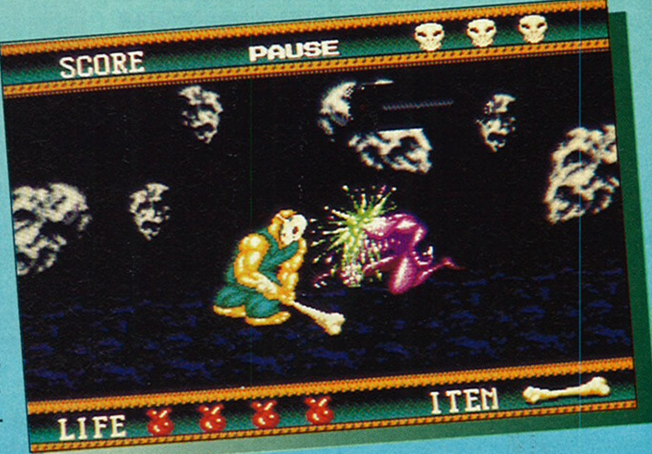
En el mundo de las pesadillas, Jennifer ha sido secuestrada por las más horribles criaturas imaginables. Unicamente el poder que concede la máscara a quien la lleve puesta permite adentrarse en lo más profundo de la casa en que se encuentra prisionera y salvarle la vida.



Así comienza **SPLATTERHOUSE 2**, un juego en el que el protagonista luce una máscara que recuerda a Jason en la película "Viernes 13". Nuestro héroe desciende hasta lo más profundo del caserón y esquiva las trampas colocadas en su interior, tales como pinchos que aparecen desde el suelo o agujeros habitados por criaturas carnívoras.

A través de las habitaciones, seremos atacados por zombies, gusanos devoradores, pirañas, fantasmas, e incluso otros monstruos famosos del cine como son la Mosca, Hellraiser, la Cosa, sin olvidar la famosa sierra eléctrica de "La matanza de Texas".

Los movimientos que nuestro personaje puede realizar son: el salto –para esquivar las trampas situadas en el suelo o golpear objetos que se encuentren muy altos– y los golpes con



MONSTRU

Masa informe

Nunca pasa del centro de la pantalla. Espera a que se acerque y golpéale.



Cabeza fantasma

Hay que saltar y darle en los ojos, teniendo cuidado con los adversarios que salen de su boca.



Ahorcados

Sitúate entre ellos y atácalos con la sierra mecánica cuando bajen.



Mosca/Araña

Nos ataca cuando nos acercamos a ella. Hay que estar atento para saltar en el momento adecuado y no resultar dañado. Lo mejor es arrinconarla en una esquina.



Un juego de arcade ambientado en las películas de terror más famosas de todos los tiempos



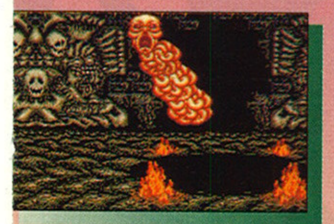
La casa donde se halla Jennifer está situada en el centro de un lago.

...JOS PARA NO DORMIR

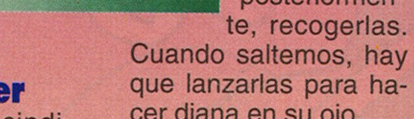
Dr. Jekyll
Se debe saltar por encima de los fuegos que lanza. No podremos alcanzarle hasta el final de la habitación.



Pulpo gigante
Hemos de detener con un golpe las púas que nos tira para, posteriormente, recogerlas. Cuando saltemos, hay que lanzarlas para hacer diana en su ojo.



Hellraiser
Es imprescindible eliminar las criaturas con que nos ataca.



Hellraiser II
Hay que golpearle, teniendo cuidado con los adversarios que envía contra nosotros. Al principio, aparece alternativamente en ambos extremos de la pantalla, y luego se queda en el centro de ésta.





Diamante-cárcel
Cuando lo golpeamos se debilita, pero desaparece para instalarse momentos después en el otro extremo de la pantalla. Mientras tanto, se nos viene encima una lluvia de rayos que evitaremos situándonos entre ellos.





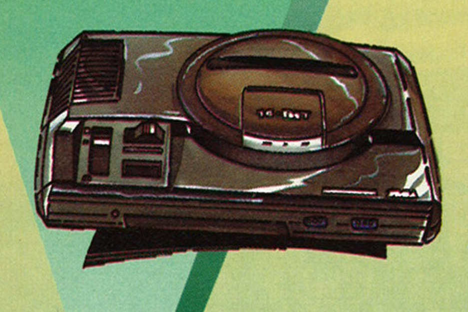
Vampiro
Es la última forma del monstruo. La mejor estrategia es quedarse quieto en el centro de la pantalla y esperar a que venga hacia nosotros.





el puño o el pie, según la posición en que nos encontremos. De las cuatro armas que aparecen –la tubería, el hueso de dinosaurio, la sierra eléctrica y la escopeta–, la más efectiva es, sin duda, ésta última, ya que nos permite eliminar a nuestros enemigos a distancia. No obstante, cuenta con la desventaja de tener limitado el número de disparos a

En pantalla



Mega Drive: arcade

En algunas fases seremos perseguidos por monstruos que, si nos alcanzan, nos restarán energía.

En una de las paredes de la casa se encuentra oculta la escopeta. Es imprescindible estar muy atento para no pasar de largo.

Para sacar ventaja

Es importante encontrar el momento exacto en que golpear a los enemigos. Un pequeño adelanto o retraso a la hora de dar el golpe puede suponer el ser alcanzados por el monstruo con la consiguiente pérdida de energía.

ocho, sin posibilidad de recarga. Al acabar cada fase, también perderemos el arma que portemos en ese momento.

Los gráficos y el sonido, aun sin ser espectaculares, crean el ambiente de misterio de un film de terror durante todo el programa. Hay que destacar que, al destruir un enemigo, sus vísceras quedan esparcidas por el suelo.

Asimismo, podemos recoger los restos de sus cuerpos y utilizarlos como armas arrojadizas. Varios planos de scroll contribuyen a aumentar el realismo del movimiento.

TOMAS TEJON

SPLATTERHOUSE 2

Interés:	78
Dificultad:	84
Gráficos:	79
Originalidad:	73
Sonido:	82
Total:	79,2

SUNSOFT®

ZONA SALVAJE

SUNSOFT
SUPER SPY HUNTER

SUNSOFT
GREMLINS 2
THE NEW BATCH
THE VIDEO GAME

SUNSOFT
BATMAN
RETURN OF THE JOKER

SUNSOFT
BLASTER MASTER

SUNSOFT
U·four·ia
THE SAGA

MAS EMOCION PARA TU NINTENDO.
Atrévete con lo nuevo de **SUNSOFT.**





SPANKY'S QUEST

La rebelión de las frutas

Game Boy: arcade

Spanky, el chimpancé, se dirigía a un picnic campestre cuando un montón de ladrillos empezaron a caer del cielo formando varias torres. En ese momento, las frutas que constituían su almuerzo cobraron vida, y una voz le anunció que estaba atrapado en el mundo de la oscuridad.

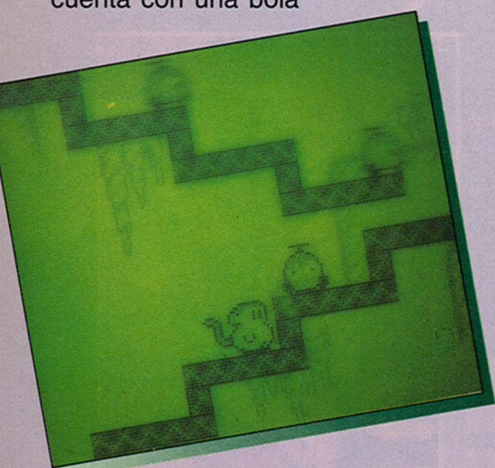
Para escapar, el protagonista cuenta con una bola mágica que puede convertirse en una eficaz arma defensiva. Esto se logra al mantenerla botando sobre la cabeza antes de arrojarla sobre el enemigo. Su poder destructor aumenta a medida que se incrementa el número de toques en equilibrio.

El juego consta de cinco niveles o torres. Las cuatro primeras están formadas por 16 fases, en la última de las cuales se enfrenta a una de las frutas transformada en jefe de mundo. Estos cuatro niveles pueden completarse en el orden deseado, pero siempre es necesario haberlos finalizado todos para acceder a la quinta y definitiva torre. En ella hay que superar a los anteriores jefes y al líder supremo para escapar del reino de la oscuridad.

Por cada rival eliminado, surge un objeto desde la parte inferior de la pantalla. Entre ellos, destacan las letras con las que se puede formar la palabra "spanky". Si se logra hacerlo en orden, todos los objetos que aparecen desde ese momento conceden una vida extra. En caso de completarla sin el mencionado orden, se pasa a una fase de bonificación con la que se incrementa rápidamente la puntuación definitiva.



Las nubes pueden usarse como ascensores en determinadas ocasiones.



Algunas pantallas permiten acceder a la parte superior dejándose caer por la inferior.

Para sacar ventaja

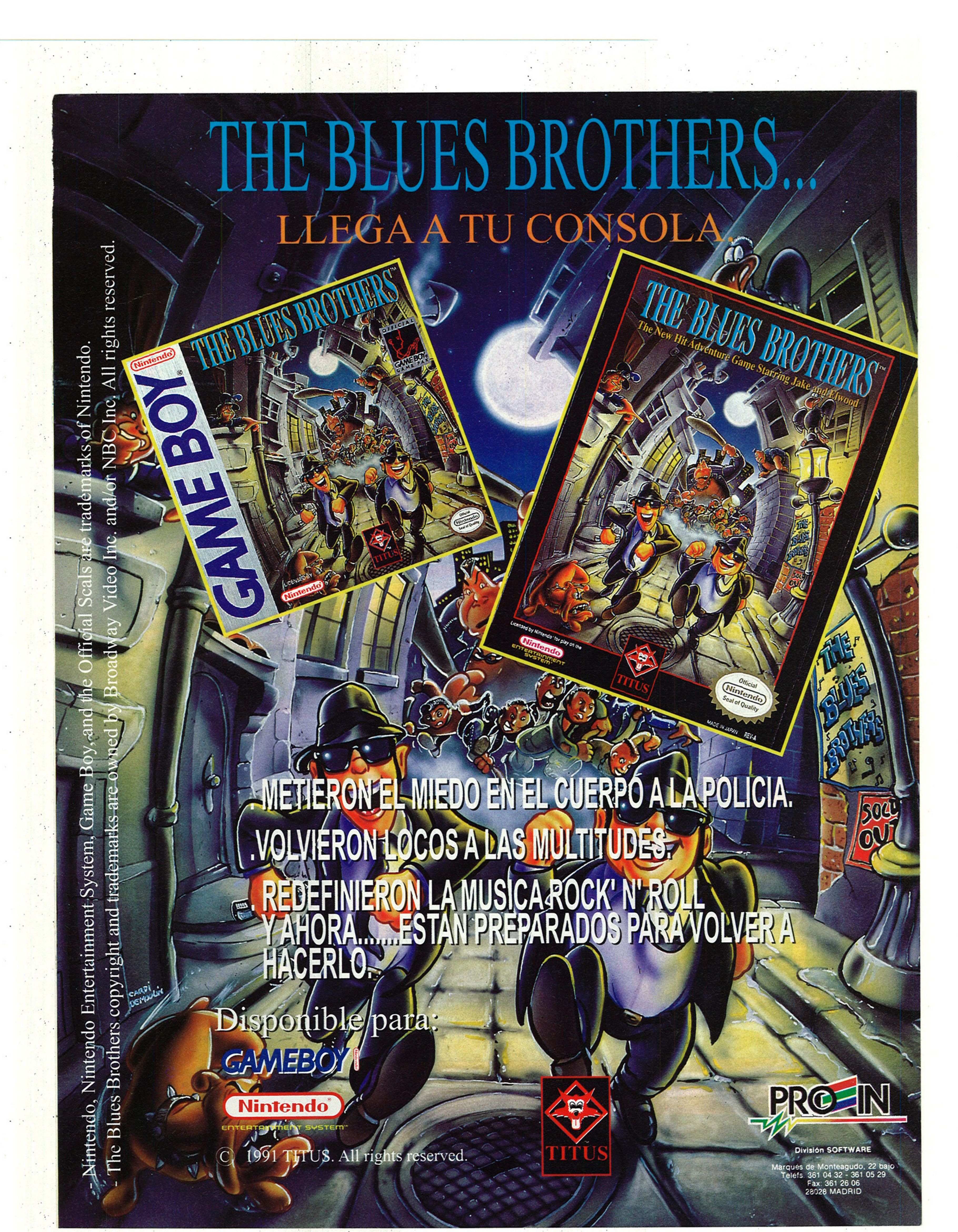
Al golpear a un enemigo con una bola que no sea de ataque, éste queda paralizado durante unos valiosos segundos. No se debe tardar mucho en finalizar una fase, ya que, de ser así, un desagradable pájaro sale a escena para complicar aún más la cosa.

Algunas situaciones requieren golpear la bola y transformarla en arma en pleno salto.

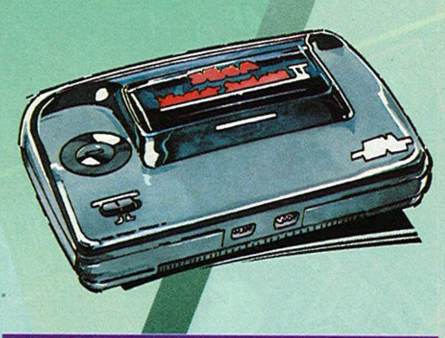
SPANKY'S QUEST

Interés:	80
Dificultad:	71
Gráficos:	69
Originalidad:	83
Sonido:	69
Total:	74,4

JAVIER ITURRIOZ



THE BLUES BROTHERS...
LLEGA A TU CONSOLA.
THE BLUES BROTHERS
GAME BOY
Nintendo
THE BLUES BROTHERS
The New Hit Adventure Game Starring Jake and Elwood
TITUS
METIERON EL MIEDO EN EL CUERPO A LA POLICIA.
.VOLVIERON LOCOS A LAS MULTITUDES.
.REDEFINIERON LA MUSICA ROCK' N' ROLL
Y AHORA.......ESTAN PREPARADOS PARA VOLVER A HACERLO.
Disponible para:
GAMEBOY
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
© 1991 TITUS. All rights reserved.
TITUS
PRO IN
División SOFTWARE
Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Telefs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax: 361 26 06
28028 MADRID
- Nintendo, Nintendo Entertainment System, Game Boy, and the Official Seals are trademarks of Nintendo.
- The Blues Brothers copyright and trademarks are owned by Broadway Video Inc. and/or NBC Inc. All rights reserved.



Master System: arcade



ARCADE SMASH HITS

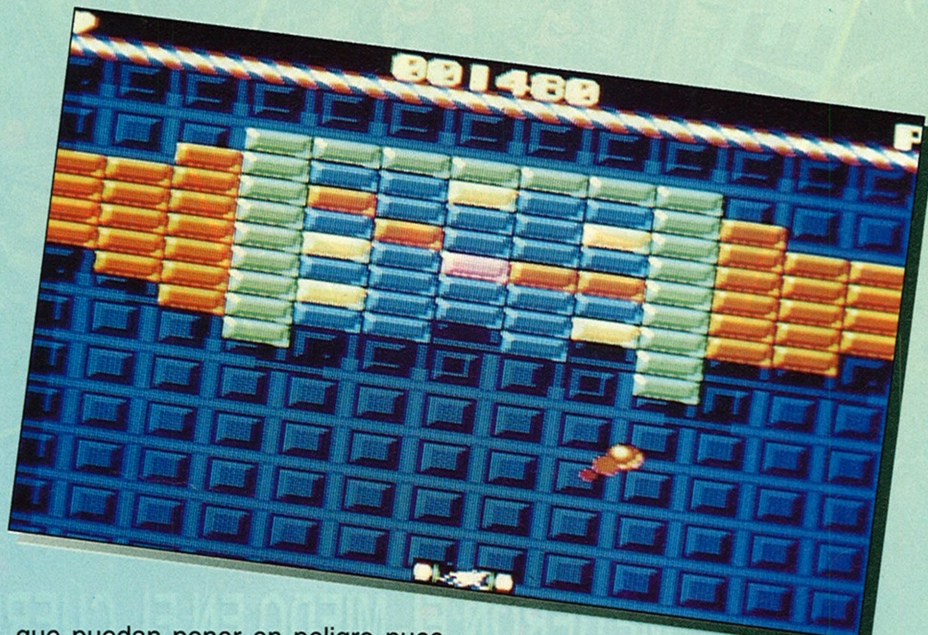
Antología clásica

Este cartucho permite seleccionar tres arcades clásicos en la historia de los videojuegos. Son argumentos que vivieron su primera experiencia en los *coin up* y que, posteriormente, iniciaron su aventura consolera hace casi una década.

Para esta edición, los gráficos han sido mejorados en mayor o menor medida y, aunque se mantiene el interés de los programas, los más veteranos pueden presumir con su experiencia.

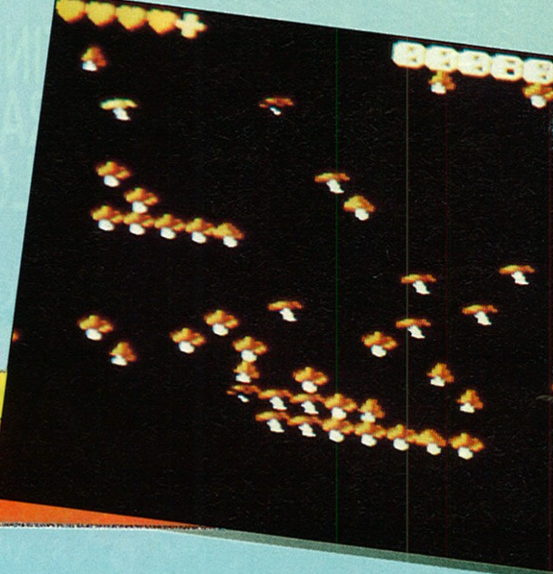
El **CENTIPEDE** significó una revolución en su día. Eso de que apareciera un gusanito que, al chocar contra las setas esparcidas por la pantalla, cambiase de dirección era algo novedoso en las consolas. Para los no iniciados, recomendamos que eliminen aquellos hongos sospechosos que puedan poner en peligro nuestra integridad. A partir de ese momento, duro y a la cabeza de los bichitos para que desciendan lo menos posible. Por ejemplo, espéralos a la salida, una vez que hayas limpiado el carril, y que no se te escape ni uno.

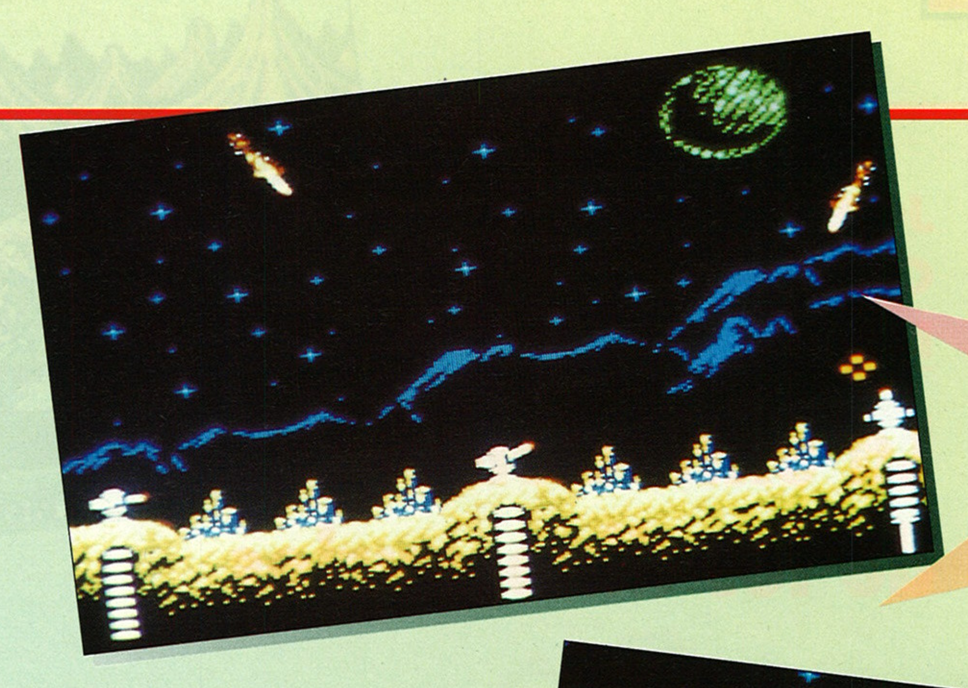
Por lo que se refiere al **MISSILE COMMAND**, debemos defender la ciudad del ataque enemigo desde tres torretas ubicadas en los extremos y en el centro de la parte inferior de la pantalla. Si alcanzan nuestros puntos de tiro o alguna de las casas de la



No cuentes con armas especiales. Simplemente, destruye los ladrillos.







Tres juegos en uno que requieren alta dosis de paciencia y sangre fría. El peligro acecha desde la parte superior de la pantalla

Para defender la ciudad, deja los nervios sobre la mesa. Ten cuidado porque la munición se agota.

Para sacar ventaja

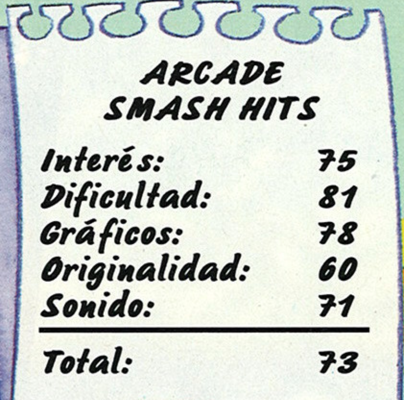
El **CENTIPEDE** no se cae por la parte inferior, aprovéchate en su regreso gracias a la posibilidad de desplazamiento de nuestro disparador.
Elige una de las torretas laterales en el **MISSILE COMAND** hasta que se agote la munición y continúa con la del centro hasta el final de cada fase.
No te pongas nervioso cuando en el **BREAKOUT** te queden uno o dos ladrillos. Ármate de paciencia y busca los ángulos para derribarlos.

ciudad, un sudor frío invadirá nuestro cuerpo. Este es el juego en el que se han mejorado sensiblemente los gráficos y, no sabemos por qué, aún a pesar de ellos, sentimos un nerviosismo especial al cargarlo.
Dejamos al **BREAKOUT** para el final porque es el único que no es de disparo, aunque, en ocasiones, intentaron colarnos juegos de este tipo con la disculpa de viajes espaciales y enemigos irreconocibles. Hay que romper ladrillos sea como sea, pero no contamos con ayudas especiales, lo que complica nuestra labor. Debes buscar cuanto antes la espalda de los muros para que las bolas se entretengan por la parte superior de la pantalla y nos dejen descansar.

MERCHE GARCIA

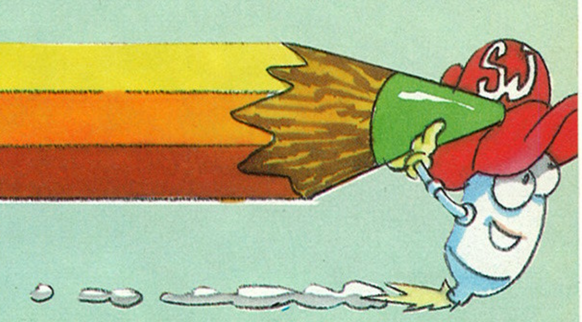


Tendrás que acabar con cada uno de los anillos del centípede. Las setas ayudan, pero también traicionan.

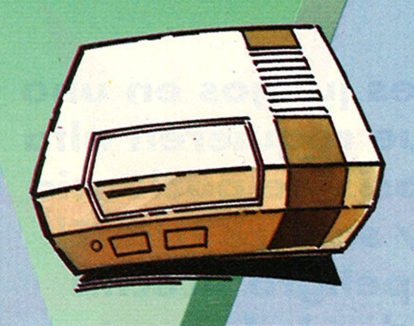


ARCADE SMASH HITS

Interés:	75
Dificultad:	81
Gráficos:	78
Originalidad:	60
Sonido:	71
Total:	73



CONSOLAS



NES: arcade

JOE & MAC: CAVEMAN NINJA

La extinción de los dinosaurios

Ahora sabemos algo más acerca de la extinción de los grandes saurios, gracias a este programa en el que un cavernícola debe rescatar a las mujeres raptadas en su aldea por una tribu hostil.

Para ello, desafía diez escenarios distintos y debe eliminar enormes dinosaurios y plantas carnívoras de extremada voracidad. Inicialmente, contamos con un hacha antediluviana para desembarazarnos de pajarracos verdes de aterrizaje vertical y algo tontuelos, así como de crías de dinosaurio que entrenan para las pruebas olímpicas de velocidad. Rivales de otras tribus aparecen camuflados o con cargamentos sobre sus hombros, dispuestos a cambiar nuestra arma por otras de alcance semejante pero con mayores posibilidades para salir airosos de algunos enfrentamientos posteriores. La mejor es el fuego, pero hay que superar unas cuantas pantallas para que aparezca; en su defecto, las ruedas, el boomerang y el pedernal resultan de bastante utilidad.
Al término de cada nivel aparece el jefe correspondiente, guardián o Señor del Paisaje. La dificultad



En pantalla



Cualquier cosa que pueda comerse proporciona puntos y aumenta el nivel de energía.

Cuidado con los saltos: arriba y a la derecha, pero antes elimina a la planta carnívora si no quieres sorpresas.

aumenta con cada uno de ellos, y la única forma de vencerlos es dispararles duro y a la cabeza. Desde el tiranosaurio adulto al legendario sagileoconio, reptiles gigantes y enormes plantas carnívoras nos retan a un Paso Honroso de pronóstico incierto.

Como principales ayudas, contamos con algunos objetos en forma de manzanas, sandías o hamburguesas que incrementan nuestra puntuación y restauran buena parte del nivel de energía. Atención, porque estas apariciones son fugaces y desaparecen de la pantalla escasos segundos después de ser arrojadas por alguno de nuestros enemigos.

MERCHE GARCIA

Para sacar ventaja

No viene en las instrucciones y es de vital importancia, especialmente a partir de los océanos silúricos: para efectuar un gran salto hacia adelante se necesita pulsar hacia arriba el bloque control, a continuación el botón B y, en medio del salto, nuevamente el bloque de control, pero, esta vez, hacia la derecha.

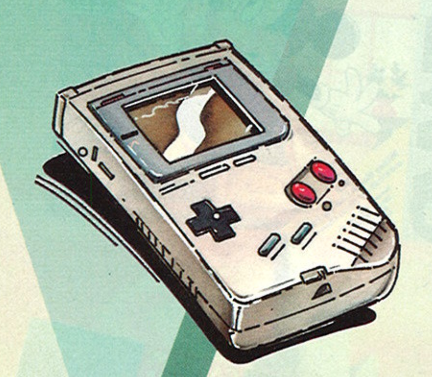
Para batir a los guardianes, encuentra una situación idónea en la que recibas el menor número de impactos posibles y desde la que saltes y puedas alcanzar sus cabezas con tus disparos.



Rayos, Truenos y Centellas...
Acción, retos y aventuras. Y mucha, mucha habilidad. Todo está en tu mano. Todo está en GAMEBOY. La única, auténtica y genuina consola portátil. La que menos pilas gasta. Todo un fenómeno. Como sus más de setenta juegos. Nunca tanta diversión ocupó tan poco espacio.
Nintendo
GAME BOY
ROBOCOP 2
ORION
ocean
KONAMI
Castlevania II
BELMONT'S Revenge
MARIO & YOSHI
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II
BACK FROM THE SEWERS
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD.
Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.



GAME BOY
Nintendo
The Addams Family
ocean
LICENSED BY Nintendo
CAPCOM USA
Mickey's Dangerous Chase
KONAMI
Tiny Toon Adventures
BABS' BIG BREAK
elite
Dr. Franken
CAPCOM USA
MEGA MAN II
... en Tu Bolsillo.
KIRBY'S DREAM LAND
Nintendo GAME BOY
SELECT START B A
GAMEBOY
Nintendo
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41
P.V.P. recomendado



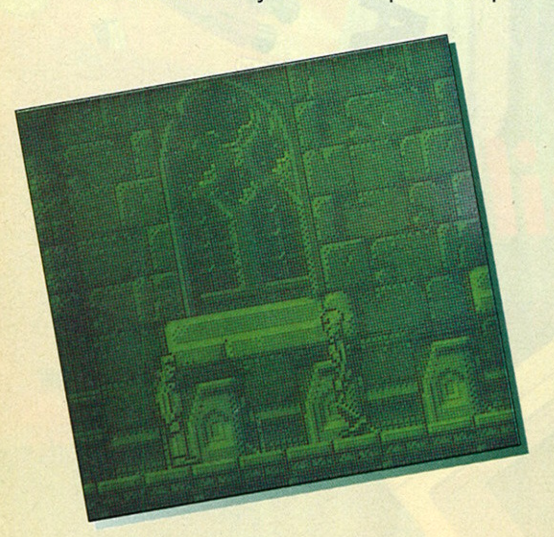
Game Boy: arcade

DR. FRANKEN

El castillo del terror

En un antiguo castillo perdido en el mundo, se desarrolla una entretenida aventura protagonizada por un peculiar doctor llamado Franken. Su misión en ese misterioso escenario es encontrar y unir las piezas que componen el cuerpo de su novia Bitsy y, además, poner en marcha una serie de conjuros necesarios para que vuelva a la vida.

Las partes del cuerpo de la chica se encuentran escondidas en las habitaciones del enorme castillo, las cuales están protegidas por toda clase de monstruos, fantasmas, vampiros y trampas ocultas, destinados a hacer fracasar el proyecto del doctor.



El doctor debe esquivar a algunos monstruos que son invulnerables a los disparos.



Franken no debe dejar ni un solo recoveco del castillo sin explorar si quiere encontrar todas las piezas.

Aunque Franken puede disparar para defenderse, no todos los monstruos son vulnerables a estos rayos, lo que obliga a nuestro protagonista a esquivar a los enemigos saltando por los lugares más inverosímiles. Es importante que el doctor explore cada rincón del castillo, ya que hay pasajes ocultos que llevan a habitaciones secretas donde se encuentran los elementos necesarios para realizar su misión.

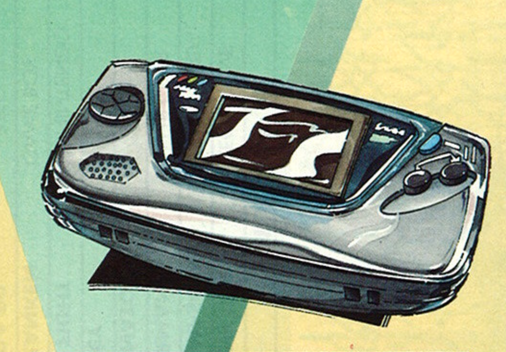
DR. FRANKEN supone el desarrollo de una aventura y una estrategia que ocupará muchas horas de acción y juego a través de las 230 habitaciones y pasadizos secretos que contiene el castillo.

ALBERTO PASCUAL

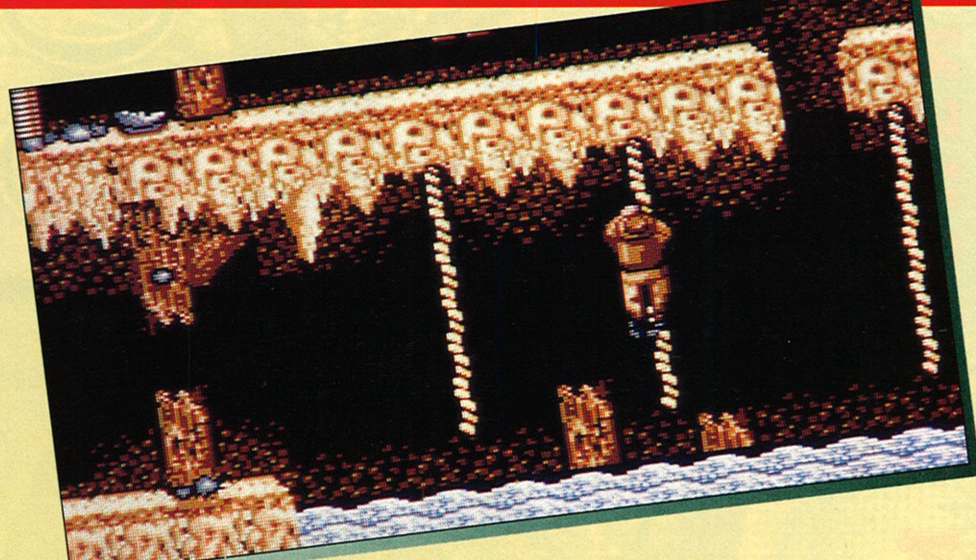
DR. FRANKEN	
Interés:	88
Dificultad:	82
Gráficos:	77
Originalidad:	80
Sonido:	65
Total:	78,4



TODA ESTA PÁGINA ES UN DESCUENTO.
8.490 7.490
5.990 4.990
5.190 4.590
7.990 6.990
4.900 3.900
9.990 8.990
6.900 5.900
4.490 3.790
AHORRA HASTA 1000 PTAS. AHORRA
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A:
MAIL VXC
•Sta. Maria de la Cabeza, 1 28045 MADRID
•Montera, 32 - 2º 28013 MADRID
FORMA DE PAGO: CONTRA REEMBOLSO
Nombre y Apellidos:
Dirección:
C.P.:
Teléfono:
Población:
Provincia:
Edad:
TITULOS | PRECIO
TERMINATOR MEGA DRIVE 8.490--7.490
THE SIMPSONS MASTER SYSTEM 5.990--4.990
SPIDERMAN GAME GEAR 5.190--4.590
TERMINATOR 2 NES 7.990--6.990
HOCKEY LYNX 4.900--3.900
FINAL FIGHT SUPERNINTENDO 9.990--8.990
DR. FRANKEN GAME BOY 4.490--3.790
GALAGA 90 NEC 6.900--5.900
Gastos de envío 250



Game Gear: arcade



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Regresa el aventurero

El más famoso de los arqueólogos del mundo vuelve a la carga con una nueva misión repleta de emociones y peligros. Indiana Jones, después de sus éxitos en las pantallas cinematográficas, se ha convertido en un personaje habitual en los mejores videojuegos, y nunca desaprovecha una ocasión para servir a la ciencia con sus fabulosos hallazgos.

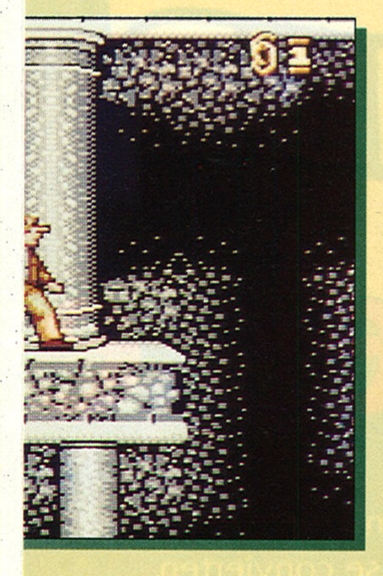
En esta ocasión se ha propuesto encontrar el mítico Santo Grial por el que tanta sangre se derramó en las cruzadas de la Edad Media. Pero como en todas sus aventuras, no es el único interesado en la búsqueda de la santa reliquia, muchos enemigos están dispuestos a arrebatársela para usarla en sus propios y egoístas fines, sin dudar en ocultarse por los variopintos parajes que visitará el doctor Jones y, así, eliminarlo más fácilmente.

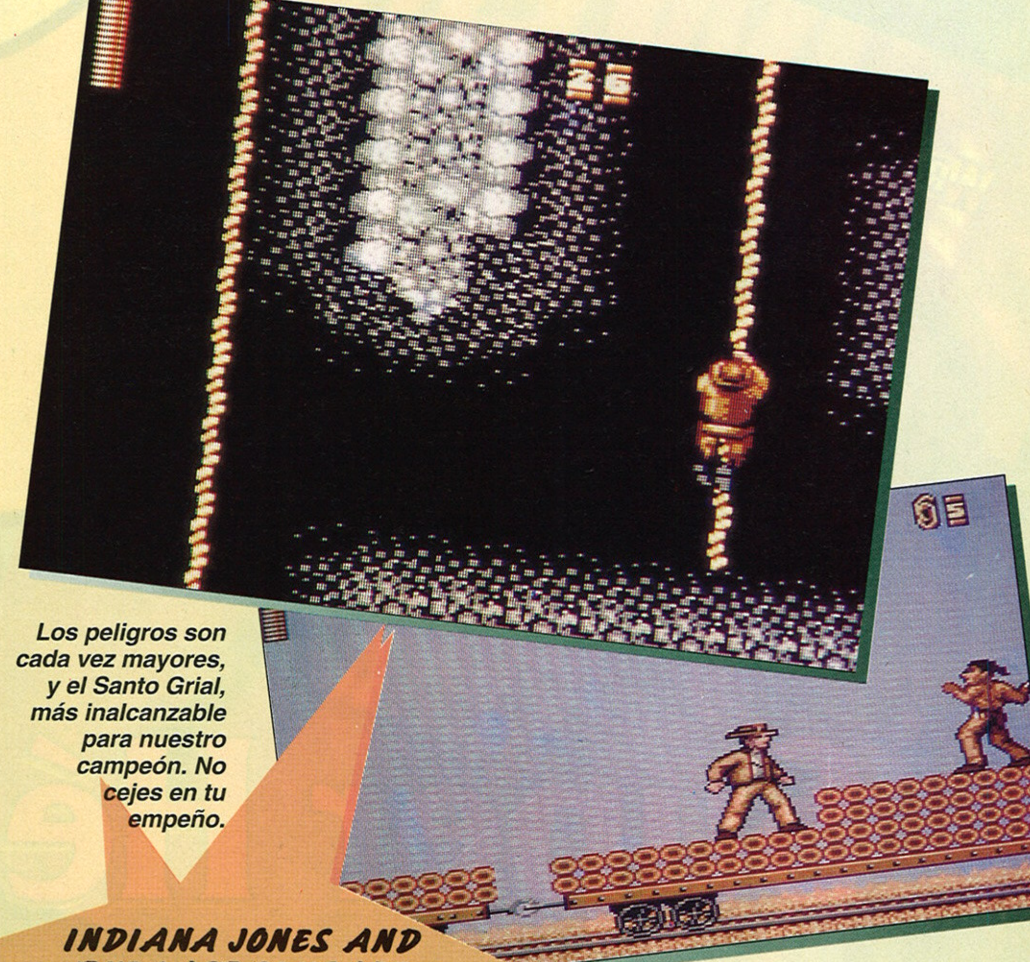
El templo está repleto de ratas y trampas. Es muy importante el uso del ingenio para salir con éxito de esta última afrenta.

Una búsqueda accidentada

Indiana comienza su aventura desde las cuevas donde se han iniciado las excavaciones y los primeros descubrimientos. Allí, aparte de eliminar a sus enemigos, debe encontrar la salida entre los laberintos y trampas escondidas por sus rivales. Una vez fuera de las cuevas le espera el templo donde presumiblemente está oculto su objetivo, aunque

El doctor Jones prosigue su implacable búsqueda arqueológica; en esta ocasión libra su cruzada particular tras el Santo Grial





Los peligros son cada vez mayores, y el Santo Grial, más inalcanzable para nuestro campeón. No cejes en tu empeño.

primero debe sortear los peligros que le aguardan en el tren, saltando por los vagones entre los rinocerontes y jirafas que asoman por el techo, tras acabar con los pistoleros y mercenarios.
El templo es la prueba más dura por la que debe pasar el héroe: está lleno de trampas en forma de bolas de fuego que caen a traición desde el techo. Este lugar está poblado de ratas cuya mordedura puede tener fatales consecuencias para el intrépido aventurero; además, también hay pasadizos que despistan a Indiana, llevándole por caminos equivocados, con la pérdida de tiempo que ello implica.
Para salir airoso de su misión, el doctor Jones tiene sus puños y el látigo, con lo que puede derribar a todos sus rivales excepto a las ratas del templo. El enemigo más peligroso para nuestro héroe en esta aventura es el tiempo, ya que el éxito de su misión depende de la rapidez con la que la lleve a cabo. El tiempo está limitado en cada fase.
Gracias a los buenos gráficos del juego, la última misión de Indiana Jones tiene todas las condiciones requeridas para convertirse en una exitosa aventura.

ALBERTO PASCUAL

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

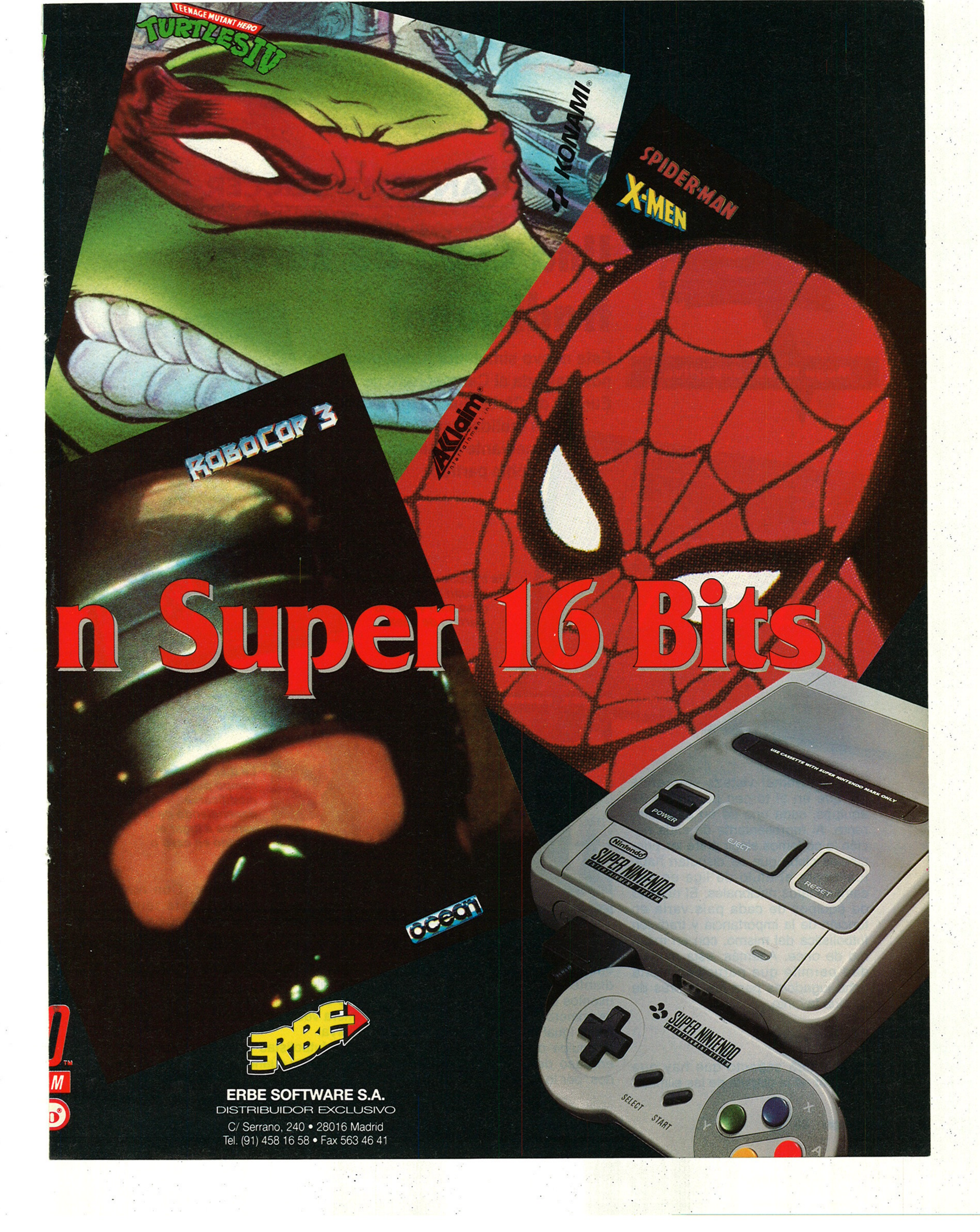
Interés:	88
Dificultad:	83
Gráficos:	82
Originalidad:	74
Sonido:	76
Total:	80,6



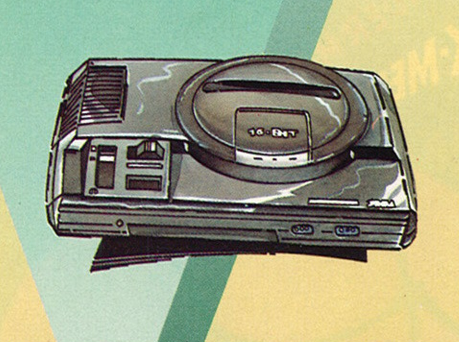
El látigo siempre acompaña a nuestro héroe en sus aventuras, es una gran ayuda y sirve para eliminar a los malos de turno.



THE SIMPSONS
Akklaim entertainment
SUPER WRESTLEMANIA
Akklaim entertainment inc
Super Héroes e
STREET FIGHTER II ™
1200 NIN 50000 2P 2500
KO
ZANGIEF 53 E. HONDA
SUPER 16 MEGAS
CAPCOM
¿Quieres ver cómo tus
héroes favoritos se convierten
en Super Héroes?
Ahora lo tienes fácil.
SUPER NINTENDO Super 16 Bits
es la única consola que
proporcionará a tus héroes la
super acción sin límite que ellos
necesitan.
¿Llegarás hasta el final? No les falles.
La emoción está servida.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTE
SUPER 16 BITS
Nintendo



TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES IV
KONAMI
SPIDER-MAN
X-MEN
Akklaim
ROBOCOP 3
ocean
n Super 16 Bits
SUPER NINTENDO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



Mega Drive: deportivo

EUROPEAN CLUB SOCCER

Una Copa de Europa tradicional

Este nuevo simulador futbolístico nos traslada al Campeonato de Europa de Clubs que, al igual que en la realidad, se disputa mediante eliminatorias a doble partido.

Es importante conseguir un buen resultado en casa, con vistas al partido de vuelta.



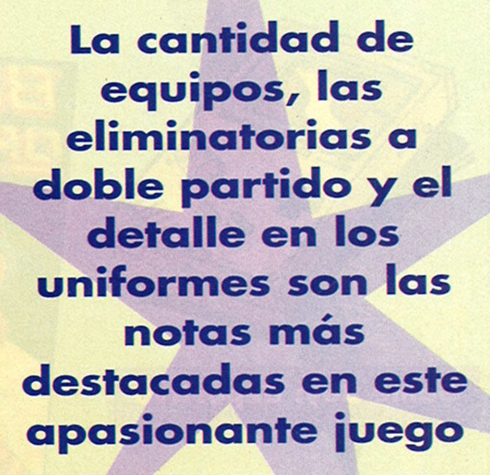
La disposición del campo puede modificarse dependiendo de si vamos a jugar el partido en casa o fuera.

En un primer vistazo sorprende que en el torneo participen 32 equipos, cada uno de un país diferente. Al representante de cada nación lo podemos elegir entre los principales clubs que se disputan habitualmente el título de liga en sus campeonatos nacionales. El número de equipos de cada país varía en función de la importancia y tradición futbolística del mismo, con un máximo de once. Además, esta modalidad permite que participen hasta ocho jugadores para los colores de su club favorito.

Ida y vuelta

El segundo aspecto que hay que destacar es la disputa de las eliminatorias a doble partido. En caso de empate, el ganador se decide mediante prórroga adicional y lanzamientos de una serie de cinco penaltis primero, y luego hasta que uno falle. Al igual que ocurre en la realidad, el equipo de casa tiene preferencia en caso de coincidencia de atuendos, por lo que el visitante cambia su uniforme. Con respecto a este tema, nos encontramos con una agradable sorpresa al permitirnos el programa seleccionar los colores de la camiseta, pantalón, medias y hasta de las franjas de las mismas, tanto para la primera vestimenta como para la de reserva.

Los futbolistas llevan el dorsal a la espalda, y cuando tienen el balón en su poder, su nombre aparece en la



La cantidad de equipos, las eliminatorias a doble partido y el detalle en los uniformes son las notas más destacadas en este apasionante juego

En los saques, hay que fijar la dirección del balón mediante un círculo amarillo.

Dar patadas a los contrarios puede resultar un sistema eficaz para arrebatar el esférico.

EUROPEAN CLUB SOCCER

Interés:	72
Dificultad:	76
Gráficos:	70
Originalidad:	64
Sonido:	65
Total:	**69,4**

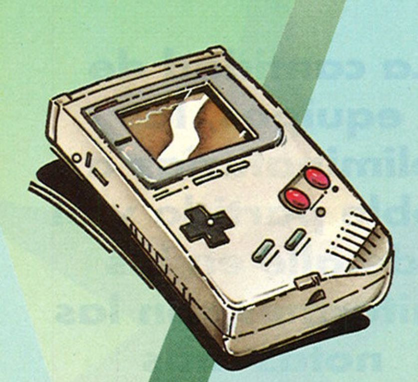
parte inferior de la pantalla. Estos no son los de los auténticos ídolos, pero tienen cierta relación con los de su país de procedencia.

Para poner punto final, sólo hay que señalar que también podemos jugar partidos amistosos, sin prórrogas ni penaltis, y que se pueden usar códigos en los encuentros oficiales para salvar las fases ya superadas, lo que hace más fácil el logro en nuestra casa de un trofeo que hasta la pasada temporada sólo un club español había conseguido.

JAVIER ITURRIOZ

Para sacar ventaja

Con este código puedes acceder a cuartos de final con el Real Madrid: 8IQCAD9EHC
Cultiva los tiros frontales desde larga distancia, ya que pueden dar un fruto inesperado.



Game Boy: deportivo

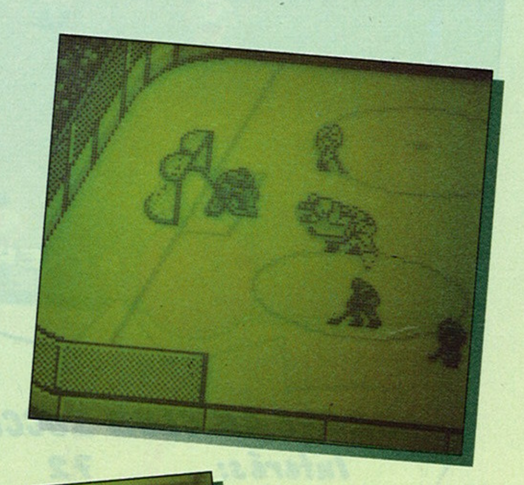


BLADES OF STEEL

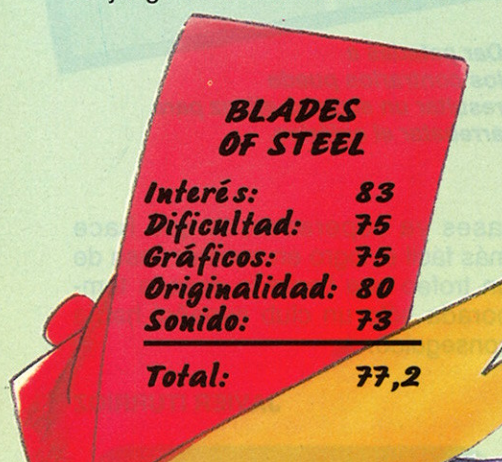
Hockey en miniatura

La consola más pequeña nos traslada al hockey sobre hielo, uno de los deportes de equipo que, aunque no muy asiduo en el mundo de los videojuegos, ya tiene algunos antecesores como el MARIO LEMIEUX para ***Mega Drive.***
Destaca la posibilidad de que dos jugadores participen simultáneamente en cualquiera de sus tres modalidades. Una de éstas sirve para practicar los lanzamientos de penaltis (en tandas de cinco) y la lucha cuerpo a cuerpo entre jugadores. Esta situación se produce cuando algún lance del juego lleva a un enfrentamiento a puñetazo limpio. En la pantalla, sólo aparecen entonces los dos contrincantes, que pelean hasta que uno cae derrotado, momento en el que la acción vuelve al partido y el vencedor se queda con la posesión del *puck*.
Las otras dos opciones permiten disputar partidos amistosos u oficiales entre los equipos elegidos. La competición se disputa, entre ocho conjuntos, a modo de eliminatoria a un solo encuentro.
Los movimientos sobre el hielo están bien conseguidos, especialmente los del portero, que tiene la posibilidad de desplazarse a lo largo y ancho del área. Su control proviene en todo momento del jugador, y de su actuación dependen en gran medida los éxitos conseguidos.
Como nota negativa, hay que mencionar que el pequeño tamaño de la pantalla, unido a la rapidez de movimientos, hace que, a veces, se pierda por unos instantes el lugar exacto donde se desarrolla el juego, por lo que se aconseja el uso de la lupa.

JAVIER ITURRIOZ

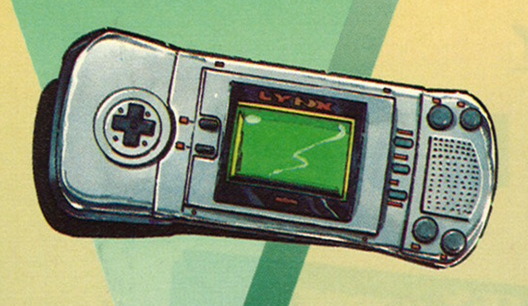


Hay que poner cuidado en los movimientos sobre el hielo, que están muy conseguidos. La intensidad del juego produce enfrentamientos entre los componentes de los dos equipos.



Para sacar ventaja

Para conseguir los saques de centro sólo es necesario apretar repetidas veces el botón de disparo.
Una forma de deshacerse de los delanteros que molestan al portero es hacer que éste los golpee y los derribe.
Los lanzamientos a larga distancia son un buen sistema para sorprender al adversario.



Lynx: simulador deportivo



La posición en que se acaba cada carrera, será la que se ocupe en la línea de salida de la siguiente prueba.

CHECKERED FLAG

Nuevas escuderías

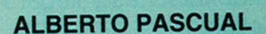
Uno de los juegos más antiguos de carreras de Fórmula 1 aparece disponible para la consola ***Lynx,*** después de haber mejorado la calidad de gráficos y el nivel de competición.

La opción más interesante del juego consiste en la disputa del campeonato mundial, al participar en ocho pruebas consecutivas en las que puntúan los nueve primeros clasificados en la meta.

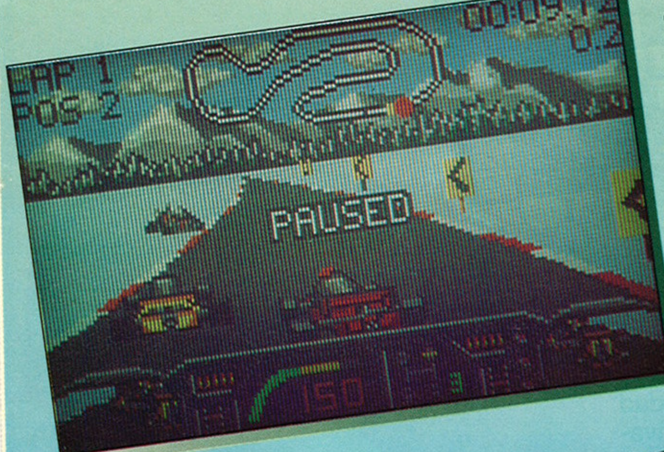
La variedad de trazados es lo más destacado para las opciones de práctica y carreras no válidas para el mundial, hasta un total de dieciocho circuitos que están a disposición de los pilotos para demostrar sus habilidades sobre el volante.

En la vuelta de calificación se designa el lugar de salida del coche en la primera prueba. En el resto de las carreras se sale desde la posición alcanzada en la última competición. El cambio de marchas es automático, pero los pilotos más expertos pueden seleccionar un cambio manual, teniendo así el total control del vehículo. Además, se incluye la novedad de la elección entre un coche de siete marchas o uno de cuatro, con lo que se aumenta la dificultad del juego, pues el coche disminuye su velocidad.

El mayor peligro proviene de las colisiones con otros participantes, debido a la estrechez de la pista, que dificulta notablemente los adelantamientos, pero aumenta la emoción e intensidad de la prueba.

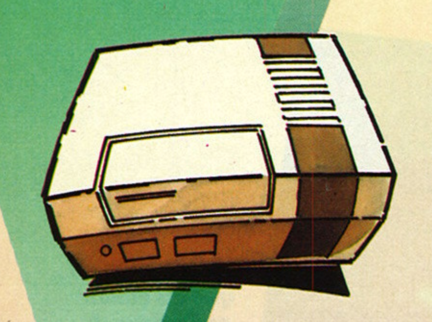


ALBERTO PASCUAL



Dieciocho circuitos diferentes son los escenarios de entrenamiento para el campeonato del mundo.





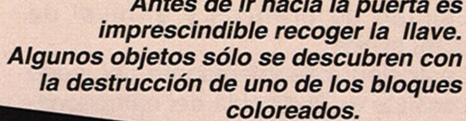
SOLOMON'S KEY

Magia sobre la piedra

Nintendo: arcade-reflexión

"La llave de Salomón" es el título de un libro mágico que encierra la fórmula para mantener el orden en el mundo, y ha sido encontrado por un monje que lo ha utilizado para liberar a los demonios encerrados bajo el símbolo de la constelación.

Antes de ir hacia la puerta es imprescindible recoger la llave. Algunos objetos sólo se descubren con la destrucción de uno de los bloques coloreados.



Ahora, Dana, un joven mago, se ha encaminado hacia la tierra prohibida con el fin de recuperar el destruido equilibrio.
Para cumplir la misión, es necesario conseguir la llave que abre la puerta de cada una de las cincuenta habitaciones y llegar hasta ellas.
El principal poder mágico del protagonista es la capacidad para crear y destruir bloques de piedra coloreada. Con ellos se facilita la construcción de escaleras, la apertura de nuevos caminos o su utilización para desviar a determinados enemigos.
Además, existe la posibilidad de beneficiarse de los diversos objetos que aparecen más o menos visibles. Entre éstos, destacan los frascos que conceden bolas y superbolas de fuego, que resultan de gran utilidad a la hora de ser lanzadas a los rivales. La capacidad para almacenarlas es limitada y se indica, junto con la puntuación y el tiempo límite de cada fase, en la parte superior de la pantalla.



El fuego es uno de los obstáculos más insalvables durante el recorrido. Liberar a las hadas y reunirse con ellas concede vidas extra. Pero antes es preciso tocar la campanilla.

Para sacar ventaja

Para derrotar a algunos de los rivales sólo es necesario hacerlos caer desde los bloques coloreados.
En ocasiones, las llaves u otros objetos sólo aparecen al destruir a un oponente o una piedra.
Las superbolas eliminan a todos los enemigos que encuentren en su trayectoria.

No existen armas. Sólo la habilidad de construir y colocar los bloques coloreados dan el triunfo

Las hadas de este mágico mundo han sido secuestradas, y al liberarlas, tocando las campanillas, se recibe una vida extra. Pero, además, su princesa se encuentra retenida en algún rincón de la constelación, lo que hace que salvarla sea otro de los objetivos perseguidos.

En la valoración del resultado de la partida se utiliza el sistema D.G.V., que da una medida simultánea de la habilidad y actitud durante el juego. Así se consigue una evaluación sistemática que va más lejos del tradicional método de los puntos obtenidos.
La gran variedad de objetos y situaciones del cartucho hacen de esta fantástica aventura un interesante entretenimiento para todos aquellos a los que no solo les guste pegar tiros o propinar puñetazos a diestro y siniestro.

JAVIER ITURRIOZ

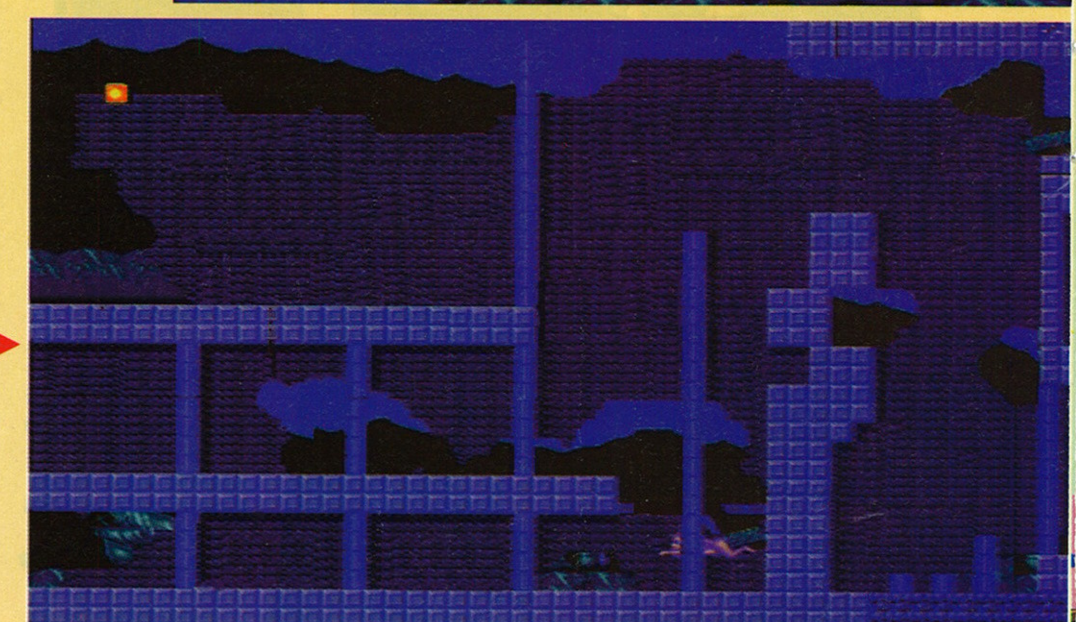
Mapas

CONSOLAS

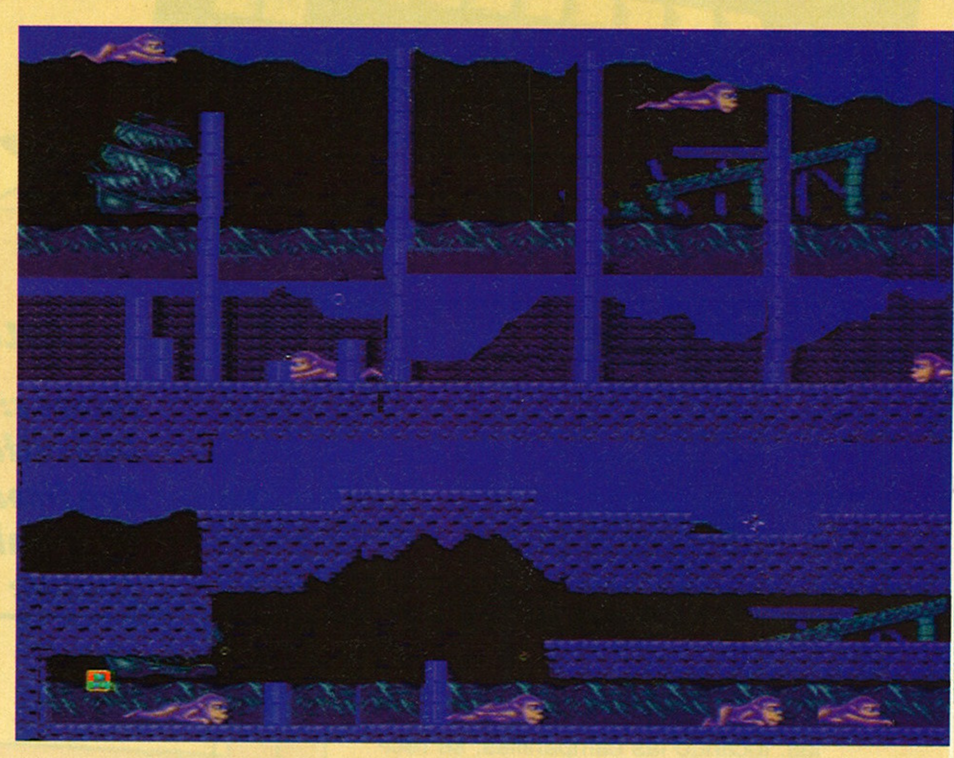
NIVEL 3-FASE 1



FASE 2



FASE 3



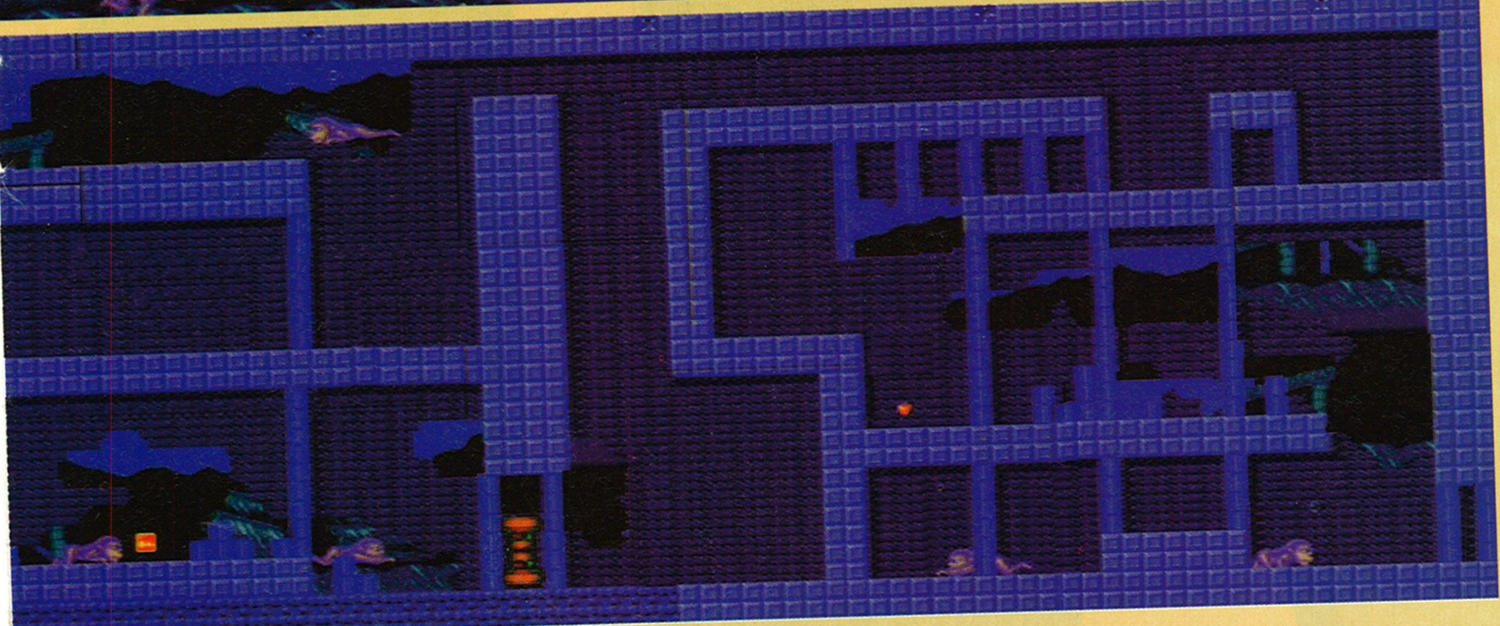


TOKI

¡Qué monada!

Suponemos que tus problemas más graves con este cartucho habrán comenzado a partir del tercer nivel. Pues bien, aquí tienes los mapas que te ayudarán a salir del atolladero y la forma de vencer a los jefes de cada nivel. Antes de que reinicies el juego, te recordamos que sólo conseguirás el triunfo absoluto si juegas en el nivel difícil. Mientras, practica en otros más asequibles.



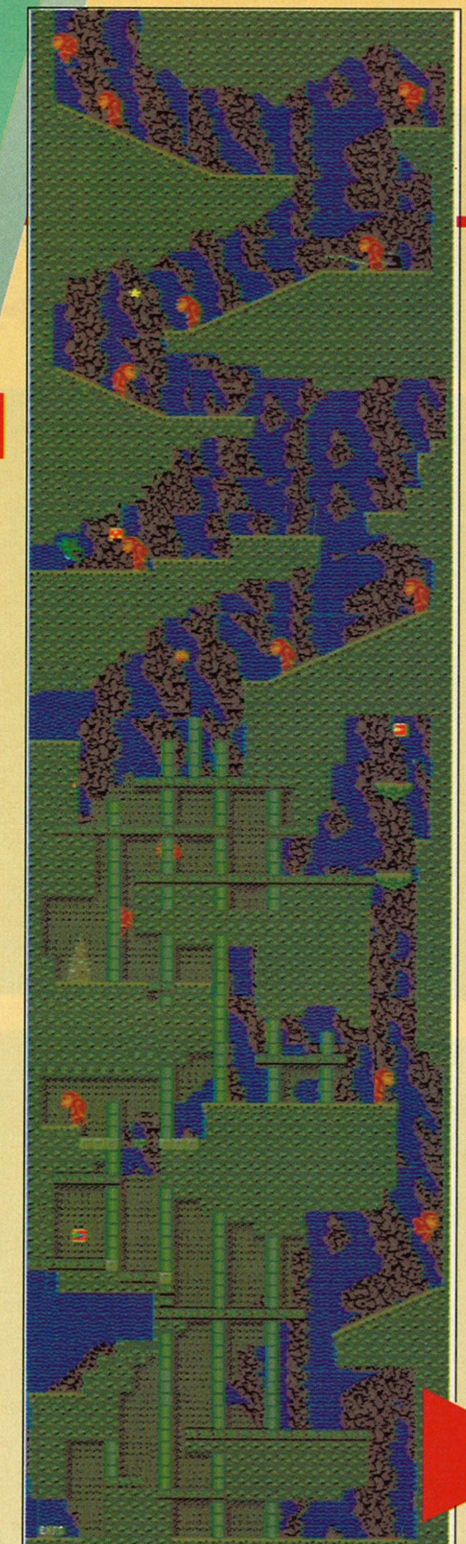



EXIT

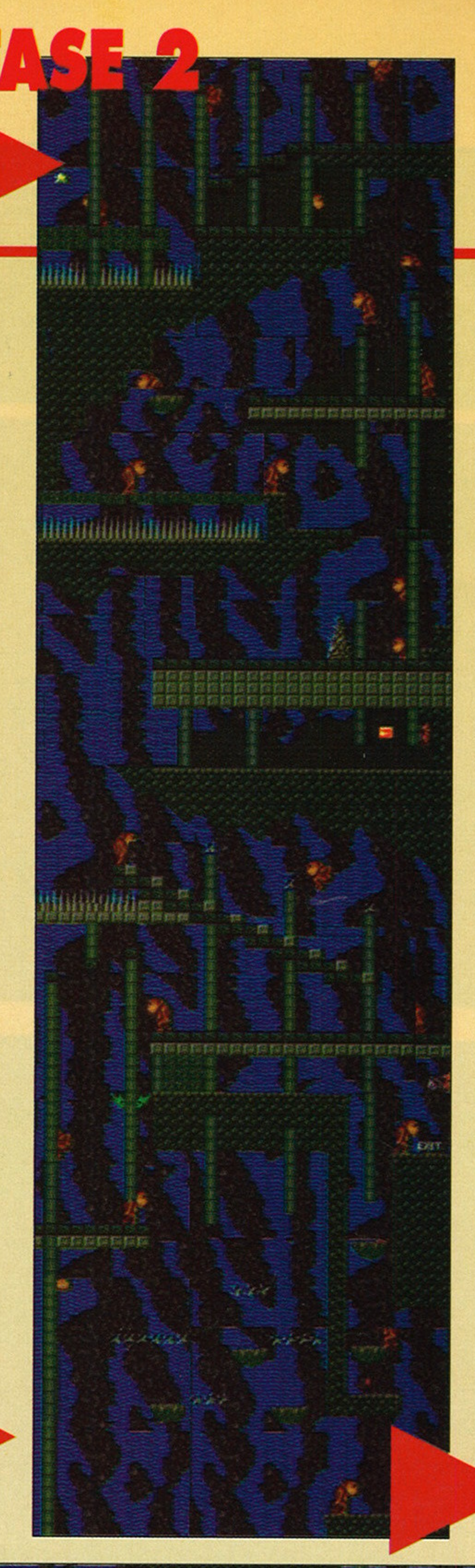
Mapas

CONSOLAS

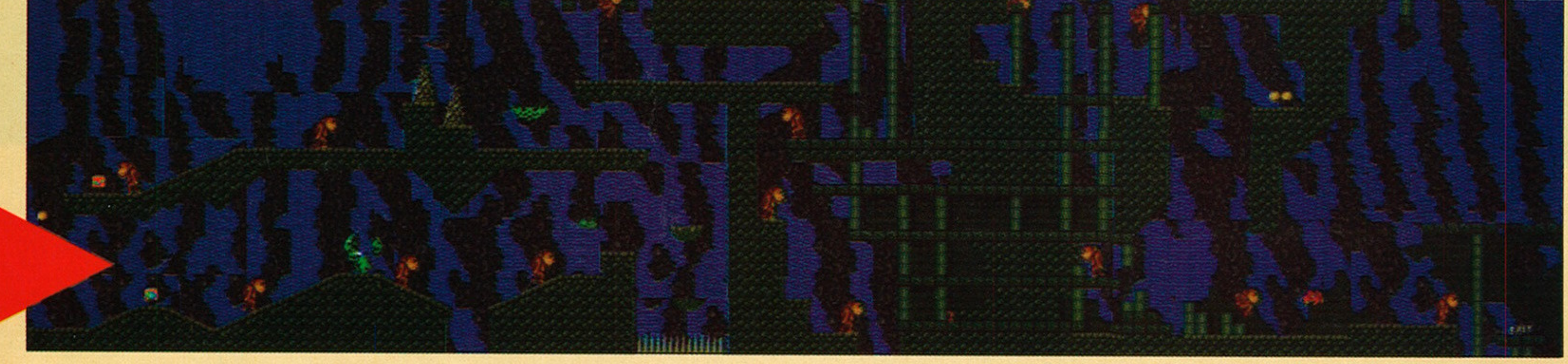
NIVEL 4-FASE 1



FASE 2



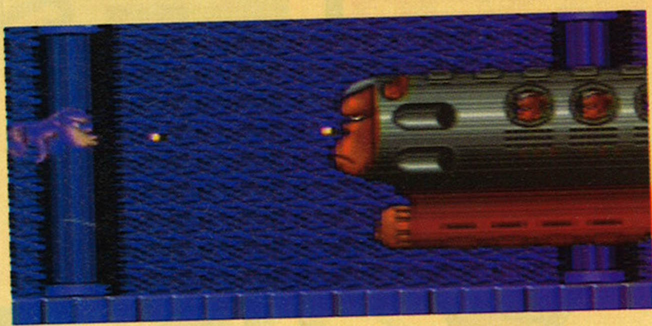
FASE 3



LOS JEFES



STARK'S MACHINE: Dispara a las cabezas y verás cómo la máquina se destruye. Espera a que el ingenio enemigo baje totalmente y comience a subir para desplazarte a la derecha.



BOOMER: Sólo le afectan los disparos cuando suelta los pequeños batiscafos. Si no te dan y le disparas, tendrás todas las papeletas para ganarle.



BELCHER: ¡Cuidado! De las letras, la más peligrosa es la B. Salta para alcanzarla o estás perdido. Es vulnerable mientras suelta el brazo. Al tercer estirón salta o te alcanzará.



BASHTAR: No tiene más complicación que disparar a los pies antes de que llegue a tu posición. Salen otros, pero, entre paso y paso, quítale energía. Tampoco es demasiado difícil.



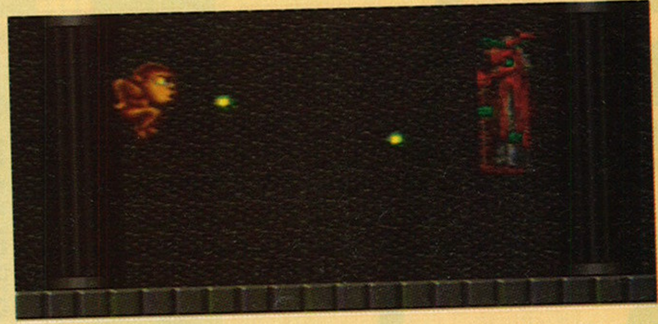
PRIMEVAL: Salta a tiempo por encima del rival cuando éste se desplace. No dejes de disparar en ningún momento, especialmente cuando expulsa muñequitos.



EYESORE: Dispara a los globos que suelta y sigue haciéndolo en perpendicular. Sólo así obtendrás la victoria. De todas formas, es un rival asequible.

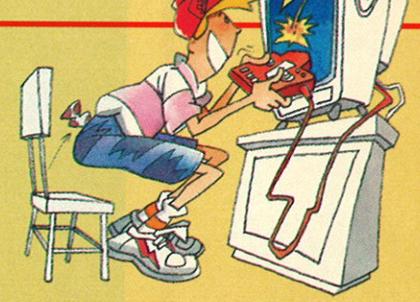
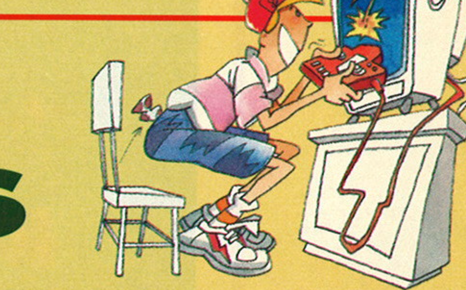


CRYSTAL MAMMOTH: El problema son los aros. Debe saltar sobre ellos. Cuando la barra llegue a tu altura, haz lo mismo que con Belcher y será tuyo.



STARK: Sólo le ganarás con suerte y empeño. Ojo a sus últimos disparos, que asemejan balas perdidas. Si se pone abajo, dispara en paralelo desde el extremo opuesto.

Los súper del mes

canadian: HIT CONSOLAS

MASTER SYSTEM

1 TERMINATOR ↑
2 CHUCK ROCK ↑
3 TOM Y JERRY ↑
4 TEDDY BOY ↑
5 OLYMPIC GOLD ↓

ATARI LYNX

1 TOKI ↑
2 BLUE LIGHTNING ↑
3 SUPER SKWEEK ↑
4 HOCKEY ↑
5 HYDRA ↑

SUPER NINTENDO

1 SUPER SOCCER ↑
2 FINAL FIGHT ↑
3 U.N. SQUADRON ↑

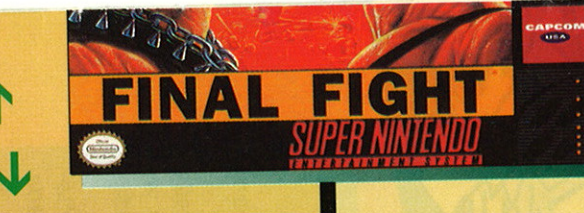
NINTENDO

1 SUPER MARIO BROS. 3 =
2 CHIP AND DALE ↑
3 TERMINATOR 2 ↑





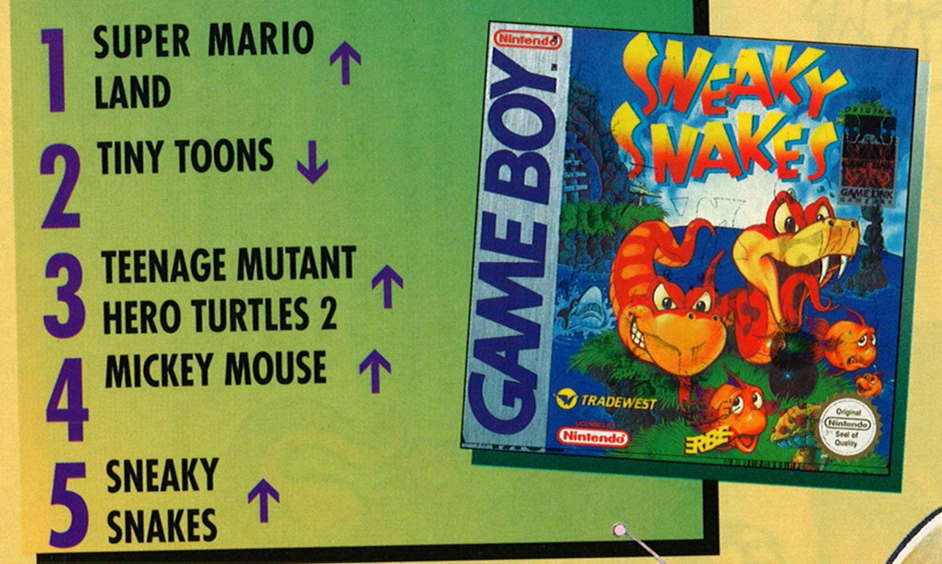
4 SUPER PROBOTRECTOR ↑
5 SUPER CASTLEVANIA IV ↓

4 DOUBLE DRAGON 2 ↑
5 SUPER MARIO BROS ↑

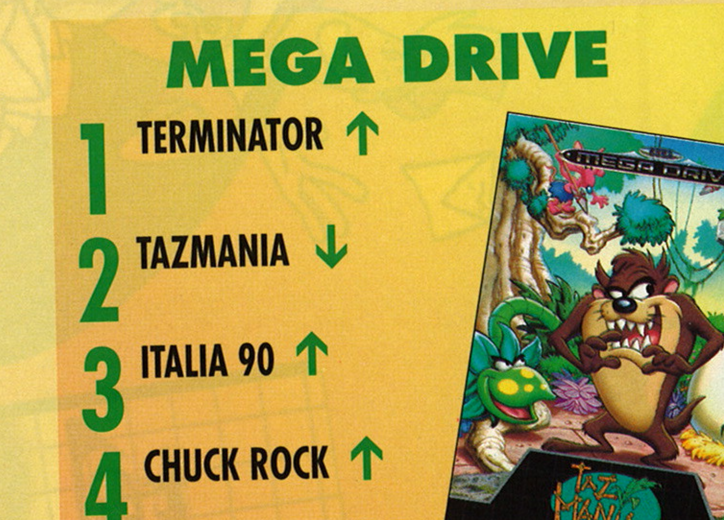
GAME BOY

1 SUPER MARIO LAND ↑
2 TINY TOONS ↓
3 TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2 ↑
4 MICKEY MOUSE ↑
5 SNEAKY SNAKES ↑



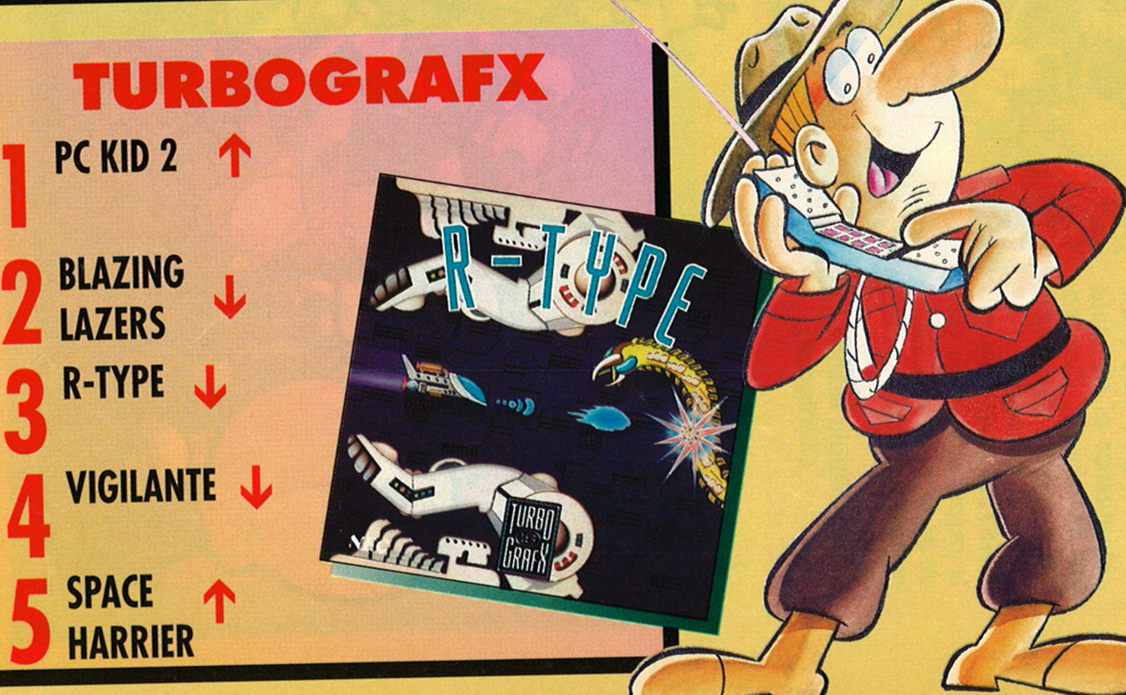
MEGA DRIVE

1 TERMINATOR ↑
2 TAZMANIA ↓
3 ITALIA 90 ↑
4 CHUCK ROCK ↑
5 EUROPEAN CLUB SOCCER ↑



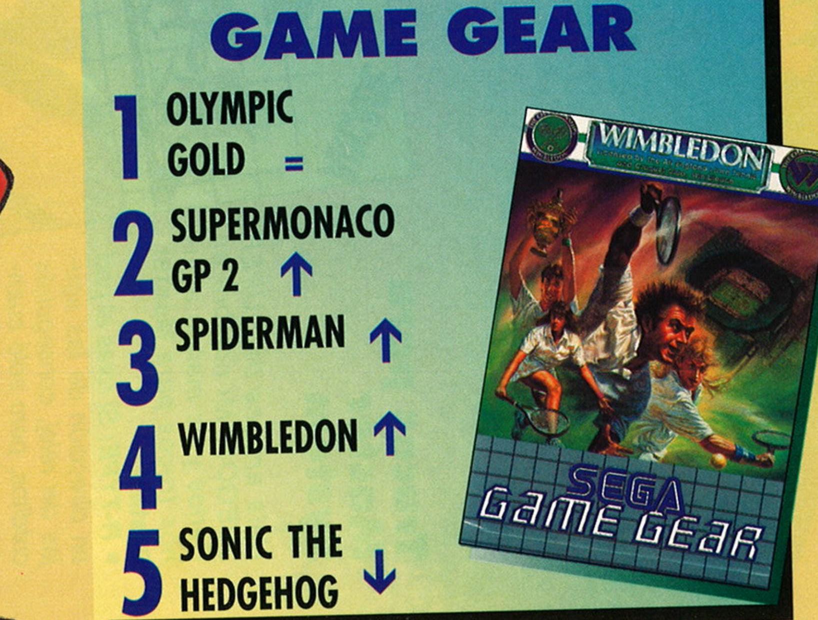
TURBOGRAFX

1 PC KID 2 ↑
2 BLAZING LAZERS ↓
3 R-TYPE ↓
4 VIGILANTE ↓
5 SPACE HARRIER ↑



GAME GEAR

1 OLYMPIC GOLD =
2 SUPERMONACO GP 2 ↑
3 SPIDERMAN ↑
4 WIMBLEDON ↑
5 SONIC THE HEDGEHOG ↓



Tú me cuentas

Trucos para Master System



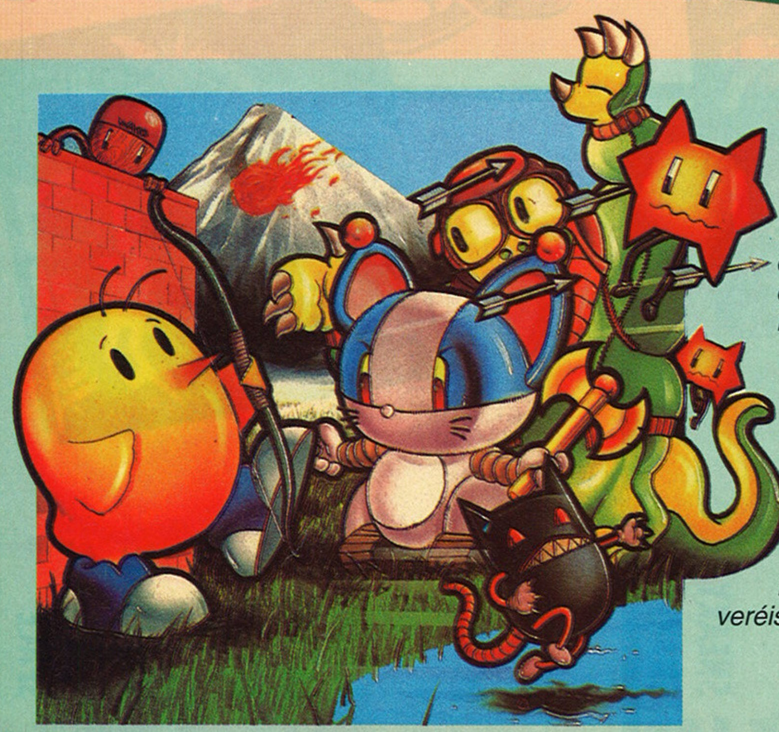
Hola amigos de SUPER JUEGOS. Mi nombre es Carlos y os mando algunos trucos para **Master System**.

▪ ***R-TYPE:*** *Si rotas el pad en dirección de las agujas del reloj, conseguirás créditos, pero sólo cuando aparece el mensaje de continuar. Cuanto más deprisa des, más créditos obtendrás.*

▪ ***AFTER BURNER:*** *Si te mantienes en un lado en la parte superior, nunca te darán.*

Carlos Rubio Ibáñez
(Zaragoza)





De nuevo Amstrad

Hola Mix, aquí te mando unos trucos para **Amstrad CPC 6128**

▪ ***THE NEWZELAND STORY:*** *En la pantalla de opciones teclead FLUFFY y conseguiréis vidas infinitas, y pulsando la tecla INTRO, pasaréis de pantalla.*

▪ ***GHOULS'N'GHOST:*** *Para recuperar la armadura, tenéis que saber que éstas salen cada cuatro cofres.*

▪ ***ALTERED BEAST:*** *Pulsando a la vez S, D, X, C, ESPACIO, podéis pasar de fase cuando queráis.*

▪ ***MAD MIX II:*** *Si llegáis a la quinta fase y en ella perdéis todas las vidas, cuando ponga GAME OVER, disparad dos o tres veces seguidas: veréis cómo volvéis otra vez a empezar en esta fase.*

Sergio Iglesias Lloria
(Sant Juan Despi, Barcelona)



SONIC

Hola amigos de super juegos.
Os envio un truco para el juego SONIC en la version para MASTER SYSTEM.
Se trata de en la fase de los puentes, cuando luchas contra el doctor ROBOTNIK, si lo quieres eliminar mas facilmente solo tienes que empezar a saltar encima de el cuando salga de uno de los lados y asi no te tocaran las balas.Pero ojo solo puedes saltar tres veces seguidas ya que no da tiempo a mas y cuando lleves los ocho toques apartate sino te hundiras en el agua.
****

Me quiero comprar un juego de accion o arcade y no se cual escoger, cual me recomendais?

Gracias por publicar mi carta.

JOAQUIM MONNÉ
BARCELONA

Uno de los juegos de mayor acción que puedes encontrar en el mercado es, cómo no, **SONIC II**. También son de gran calidad el **GREEN DOOG** y el **CHUCK ROCK**.

Trucos para Atari ST

Gracias a vuestra revista he conseguido favorecerme de trucos que han salido. Aquí os mando algunos para **Atari ST.**

▪ **AFTERBURNER**

Pon la pausa. A continuación teclea THUNDERBLADE. Entonces, al apretar la letra G, obtendrás munición, y al apretar la letra N, obtendrás una vida. Pueden obtenerse vidas y munición tantas veces como se pulse.

▪ ***PREDATOR***

Parar rellenar vidas pulsa F10

▪ ***TITUS THE FOX***

Estos son los passwords:

1: 2625	*7: 2237*
2: 8455	*8: 5648*
3: 2974	*9: 6390*
4: 4916	*10: 8612*
5: 1933	*11: 4187*
6: 0738	*12: 1350*
7: 2237	*13: 9813*
8: 5648	*14: 5052*
15: 2045	

Manuel Cortés Campillo (Paterna, Valencia)



Cuestiones candentes

Tengo el juego ***MONKEY ISLAND 2****, y gracias a vuestra aclaración del número seis he podido terminarlo. Yo creo que vosotros también opinaréis que el final es un poco raro y te deja asombrado. ¿Vosotros sabéis si van a sacar la tercera parte de este juego? ¿Y del* ***ANOTHER WORLD,*** *habrá segunda parte?*

Raúl San Felipe Santos y Víctor Suñer Santos (Valencia)

En cuanto a la primera pregunta, la verdad es que a nosotros también nos dejó algo sorprendidos el final de este juego, ya que quedan algunos cabos sueltos respecto al amor de nuestro protagonista con la gobernadora Marley, que dan pie a pensar en una próxima parte de este programa.
Respecto a la otra cuestión, está en preparación la segunda parte del **ANOTHER WORLD**, que estará disponible para ***Amiga, Atari ST*** y ***PC,*** y se llamará **FLASHBACK.**

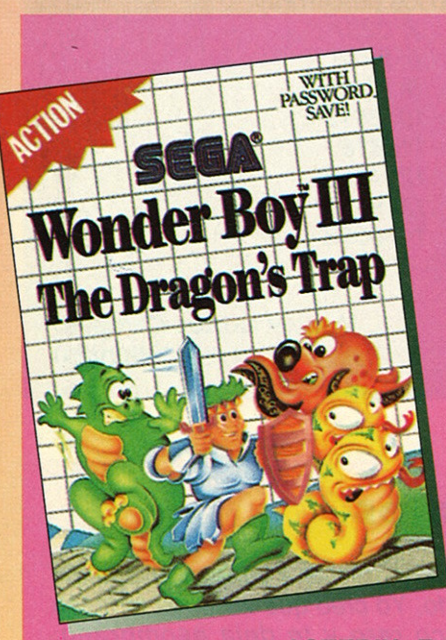
Tú me cuentas

Arte y trucos

¡Hola súper amigos! Soy un gran admirador de la **Game Boy** *y quiero haceros una pregunta. ¿Queréis llegar al final del novedosò juego* **MEGAMAN II** *en la* **Game Boy**? *Si vuestra respuesta es afirmativa, meted esta clave para llegar al doctor Willy: A5-B2-B4-C1-C3-C5-D4-D5-E2.*

En el **BURAY FIGHTER** *introduce la clave HGDM y obtendrás 100 vidas. También os mando este dibujo de Mario.*

Santiago Ponce Mena (Huelva)



El secreto de los druidas

Hola, me llamo Sergio y aquí os envío un montón de trucos para la **Master System**.

- **ASTERIX**: *En la pantalla 4-2, cuando subáis a la nube, coged la vida. Hecho esto, bajáis y volvéis a subir de nuevo para coger la vida. Así todas las veces que se quiera. Aunque se acabe el tiempo, la vida seguirá estando allí, pero este truco no funciona con Obelix.*
- **WONDER BOY III**: *Escribe el password 3YGU PYZ ZY7K NRR, y podrás tener toda la munición, escudos, espadas y armaduras del mundo y la posibilidad de acceder a todas las entradas ocultas que se desprecien.*
- **SHINOBI:** *Cuando veáis en pantalla la cara de nuestro protagonista, mantened pulsados ABAJO y el botón 2, así podréis elegir nivel y escena rotando los números.*

Sergio Esteve Alonso (Valencia)



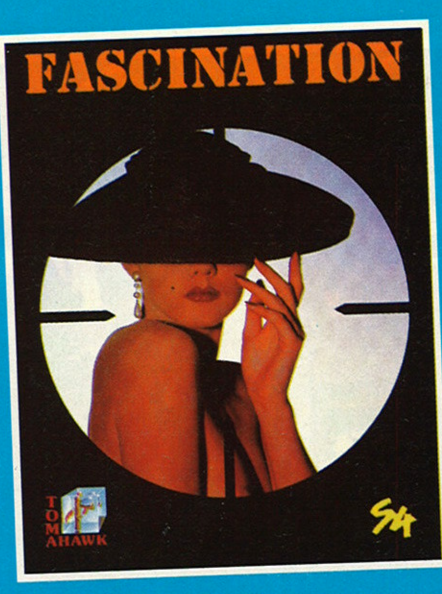
Andrés Martín Leal

ATREVETE CON LA GENERACION MULTIMEDIA



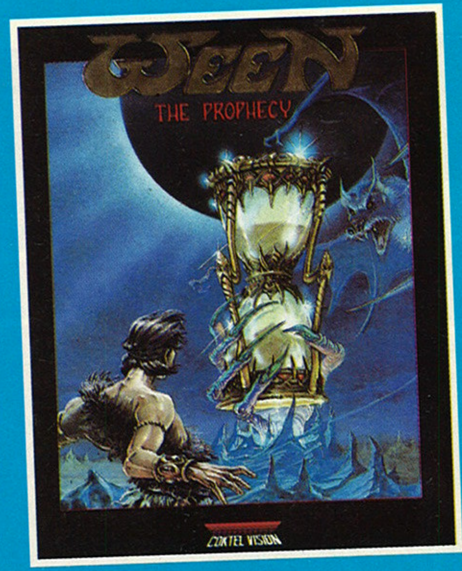


Bajo el Louvre de París se está decidiendo el futuro de la tierra.



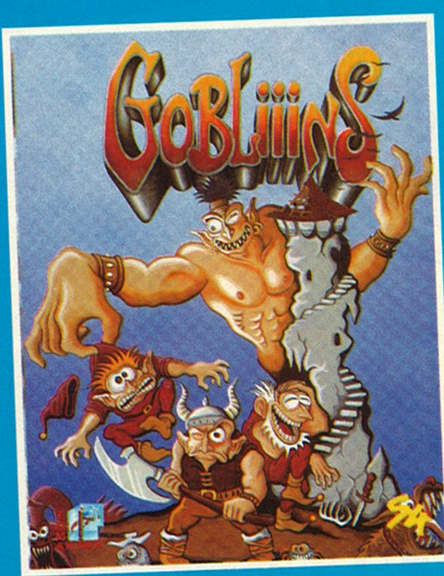


Doralice tiene que recuperar una droga afrodisíaca robada.



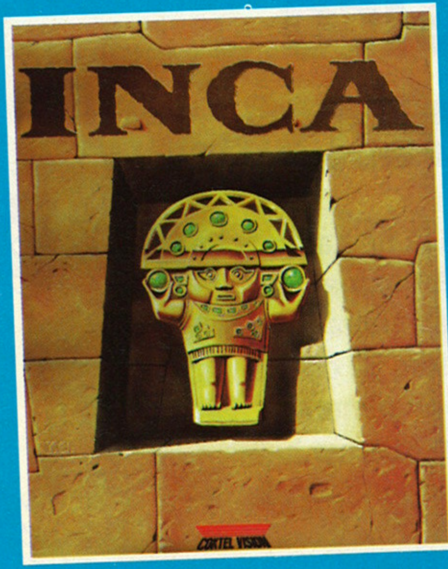


Un valiente corazón depositará tres granos de arena en Revüs. Kraal y sus fantásticas criaturas serán destruídas.





La aventura de tres duendecillos que buscan la curación de su rey.





Pilota el "Tumi".Traspasa el espacio / tiempo al encuentro de los Incas y su tesoro.



Una nueva y loca aventura de los alucinantes Gobliins y sus divertidas e imprevistas reacciones.

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA POR:



TIROLESES

Disponible para los Ordenadores:
PC 5" 1/4 - PC 3" 1/2 - PC 5" 1/4 Disco Duro
PC 3" 1/2 Disco Duro - Amiga y Atari - CD-ROM - CD-TV.

AVDA. PETROLEO, s/n., NAVE 10
POL. IND. SAN JOSE DE VALDERAS
28917 MADRID
Tel. (91) 610 57 12 • Fax (91) 612 26 07



Nintendo presentó un stand en forma de castillo medieval, que contaba con guerreros y princesa incluidos. Mario tampoco faltó a la cita.

SONIMAG' 92

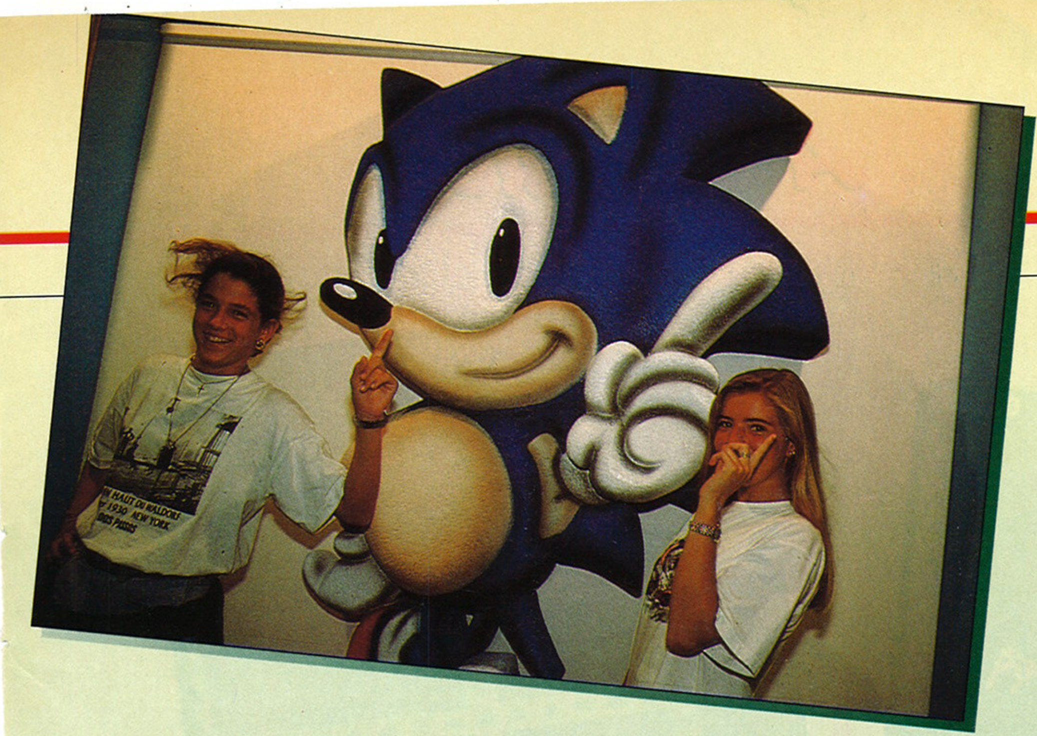
EL REINO MAGICO DE LAS CONSOLAS

SUPER JUEGOS estuvo presente en la fiesta de la imagen y el sonido, que se ha celebrado en Barcelona. Los stands de videojuegos fueron, sin duda, los más visitados por todos las personas que asistieron a esta feria, ya desde los días previos a la apertura para el público en general. La atención que despertaron todos los lugares en los que había algo relacionado con los videojuegos era grandísima.

En ellos se daban cita personas de todos los pabellones para, en sus ratos de descanso, matar el tiempo jugando una partidita de cualquier cosa. No era raro encontrar ejecutivos impecablemente vestidos al lado de un chaval repleto de bolsas y gorras de promoción.

Las casas de videojuegos estaban representadas en el pabellón cinco, en el que SUPER JUEGOS no faltó, ocupando **Sega** y **Nintendo** los mayores espacios. También estuvieron presentes **Neo–Geo**, **Turbografx** o **Canadian**, así como diferentes tiendas especializadas en el sector.

Sega contaba con un piso completo en el que disponían de una pantalla gigante donde se jugaba a

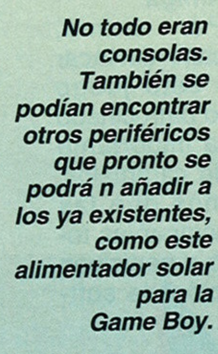


Una de las novedades que pudimos ver en este Sonimag fue el MEGA-CD. Estará disponible para principios del próximo año. Sonic también estuvo presente en esta feria.

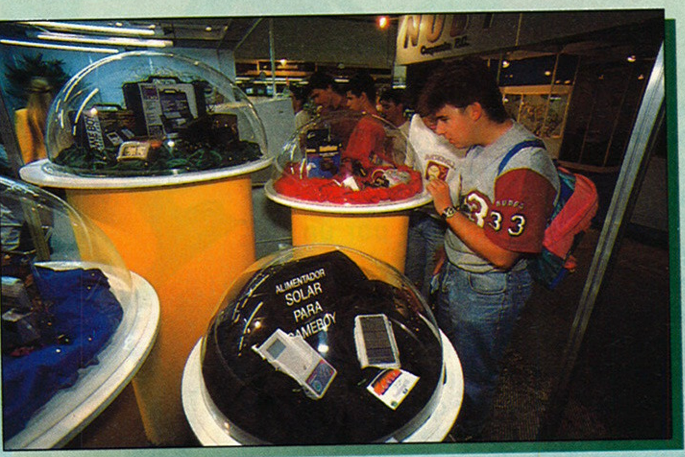




En las instalaciones de Sega se había montado una gran pantalla en la que se proyectaban vídeos y se hacían demostraciones de juegos.



No todo eran consolas. También se podían encontrar otros periféricos que pronto se podrá n añadir a los ya existentes, como este alimentador solar para la Game Boy.



las últimas novedades, a la vez que se proyectaba el vídeo de **Sonic 2** que SUPER JUEGOS regaló en su pasado número. También fue posible contemplar el ***MEGA–CD*** para la ***Mega Drive*** y disfrutar de él con algún juego japonés traído para la ocasión. El resto del stand lo componían cien monitores en los que pequeños y grandes disfrutaban con las diferentes consolas de esta marca.

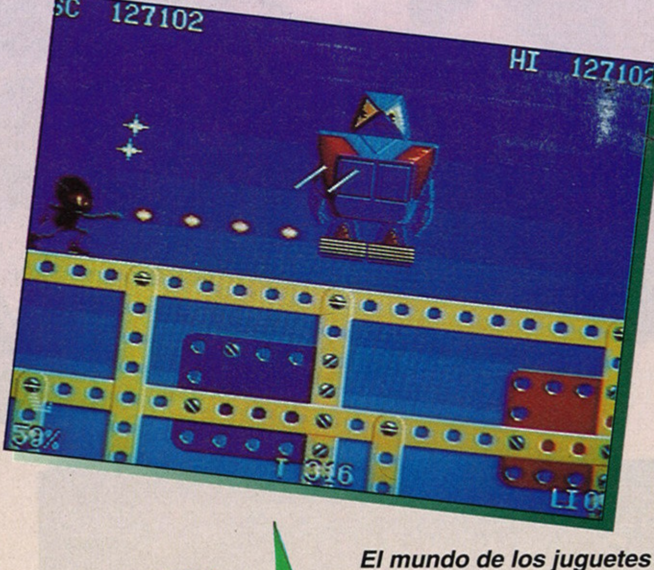
Por su parte, **Nintendo** había montado un espectacular decorado que representaba un castillo, en el que guapas azafatas, vestidas como el conocido protagonista del ZELDA, estaban acompañadas de unos muchachotes disfrazados de guerreros medievales. En la puerta de la construcción medieval, nos recibía una simpática princesita y, por supuesto, merodeaba por allí el popular MARIO. No faltaron un gran número de consolas para probar suerte.

El resto de los expositores del sector también tenían sus correspondientes monitores y consolas. **Neo–Geo** era de los más repletos; tal es así que hubo que rogar cortésmente que aquellas personas que ya habían jugado dejasen paso a otras que deseaban probar esta consola. Entre las novedades, aparte del ***MEGA–CD,*** cabe destacar un adaptador solar para la ***Game Boy***, guantes para los jugadores, adaptadores para las portátiles, fundas y bolsas de todo tipo para transportar todas las consolas disponibles y, cómo no, cartuchos de próxima aparición en el mercado.

En fin, que en este *Sonimag'92* estábamos todos o casi todos, ya que en una exposición de la imagen y el sonido no podía faltar a la cita este pequeño mundo de los videojuegos del que todos formamos parte.

ANTONIO J. MARTINEZ





El mundo de los juguetes está repleto de acción y seres diabólicos.

ZOOL

El ninja intergaláctico

Durante un viaje a través de la galaxia, Zool ve cambiado su rumbo y aterriza violentamente en un planeta lleno de dulces y golosinas. Entonces, nuestro personaje recibe una nota desde el cuartel general de los ninjas intergalácticos en la que se le explica que sólo se trata de una prueba. Si consigue pasar los seis niveles de cada uno de otros tantos mundos, logrará el titulo de "ninja intergalactico". Pero existe un problema: están defendidos por un gran número de personajes que siempre te ponen en aprietos.

En realidad se trata de un arcade convencional de plataformas, pero es increíblemente rápido, a veces parece serlo incluso más que nuestro querido SONIC. Aparte de esto, existe un tiempo limitado para cada nivel, por lo que debes ir tan rápido como puedas.

Por otro lado, para ayudarte, el juego contiene una pantalla de opciones en la que podrás variar desde la dificultad hasta las continuaciones posibles o la velocidad con la que Zool se mueve.

Los gráficos son bastante buenos, sin llegar a ser una filigrana. También destacan su colorido y el diseño de personajes y fondos. En cuanto a la música, tanto la banda sonora como los efectos están en la línea de lo que hemos visto anteriormente en ***Amiga***.

Por último, cabe destacar que este juego ha sido patrocinado por una importante marca de caramelos. Esperemos que las grandes compañías tomen ejemplo y participen en la creación de software lúdico.

CARLOS YUSTE

FICHA TECNICA

Nombre: Zool
Fabricante: Gremlin
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: Amiga
Género: arcade



Sistema estudiado: Amiga

ZOOL

Interés:	85
Dificultad:	93
Gráficos:	79
Originalidad:	82
Sonido:	79
Total:	83,6

Antes que nadie

ROME: AD 92, THE PATHWAY TO POWER

Alea jacta est

Este nuevo juego es una mezcla de aventura y estrategia, en el que el personaje principal, Héctor, un esclavo sin dinero, debe huir de su lugar de residencia a causa de la erupción de un volcán. Ahí es donde empezará su gran odisea.

Es posible desplazar al protagonista directamente sobre el plano o bien visualizando el mapa, con el cursor. En la parte estratégica, Héctor se halla al mando de cuatro unidades de combate

La historia de este programa se centra en la época del Imperio Romano, y comienza en una pequeña ciudad, Herculaneum, donde vive el protagonista, al que guiaremos durante todo su recorrido.

Héctor debe entregar un mensaje y buscar el único medio para evitar ser aplastado por el volcán cercano a la ciudad, y en estado de inminente erupción.

Para ello, Héctor utiliza cualquier tipo de artimaña, por muy baja que sea, ya que tiene sus bolsillos completamente vacíos, y la única forma de abandonar este lugar, que tiene las horas contadas, cuesta dinero.

Llegada a la metrópoli

Héctor ha llegado a Roma. Aquí sus problemas serán algo mayores. Debe buscar la manera de entrar al palacio, ya que tiene que informar al emperador de la traición que se cierne sobre él.

El protagonista tendrá que especular en el mercado de la época y encontrar la manera de ganar dinero de forma legal. El azar, un prestamista y la compra de esclavos-gladiadores para su posterior combate en el circo romano, serán las formas de conseguir algo de dinero con el que sobornar a los soldados de la puerta de palacio.

Cuando consigue hablar con el cónsul, éste, en agradecimiento, le nombra centurión y le envía a Bretaña a conquistar nuevos territorios. Es aquí donde el juego entra en su fase de estrategia. Héctor debe guiar las cuatro unidades a su mando,

FICHA TECNICA

Nombre: Rome: AD 92, the Pathway to Power
Fabricante: Millenium
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC y Amiga (en preparación)
Género: aventura-estrategia



Sistema estudiado: PC

En la huida, antes de que el volcán entre en erupción, el héroe debe conseguir dinero.

Saca de la miseria a Héctor y guíalo por la antigua Roma hasta convertirlo en emperador

construir fortificaciones y vencer al ejército británico.
De regreso a Roma, la popularidad de nuestro héroe ha subido mucho y se aproximan las elecciones a cónsul. Aquí, el protagonista debe ganar los votos del pueblo, pero entonces es enviado a luchar de nuevo, esta vez a Egipto.
Tras vencer, y de regreso en Roma, Héctor es mucho más popular. El emperador sólo hace payasadas, y esto beneficia al protagonista, que es un persona muy moral y cuenta con el afecto del pueblo.
El último paso de la aventura, salir de la miseria, está a punto de ser dado.

El manejo del programa es de gran facilidad, gracias al uso del ratón y a un menú de iconos para las acciones. Para desplazarse a los diferentes lugares, basta con situar el cursor donde queremos que vaya Héctor o visualizar el mapa e indicar un punto sobre éste.
La acción se desarrolla en un pequeño cuadrado en la pantalla, similar al POWER MONGER o al POPULOUS, y que introduce, durante y al final de cada fase, unos gráficos en toda la pantalla que hacen gala de una gran calidad.

ANTONIO J. MARTINEZ



Por fin, Héctor alcanza su sueño y es elegido emperador de Roma con el apoyo del pueblo.

TE HACES eta

CLUB
LOS super juegos
000002
DAVID MARTIN CAMPO

TODO SON VENTAJAS:

- Pasa la página y mira los importantes DESCUENTOS EN EXCLUSIVA que tienes como socio del club.
- Podrás adquirir PRODUCTOS EXCLUSIVOS Super juegos a precio de socio (Chandals, camisetas, bicis, gorras ... y muchas cosas más).
- Te propondremos fantásticos viajes con aventuras sorprendentes.
- Podrás comprar, vender o intercambiar con otros socios a través de nuestro club.

¿TODAVIA NO ERES SOCIO DE SUPERJUEGOS?

¡Ahora es el momento para entrar en el club más super!

COMO HACERTE CON ELLA:

- Gratis, suscribiéndote.
- O por solo 1.000 Ptas. Rellena el cupón de la solapa que aparece en la última página de esta revista.

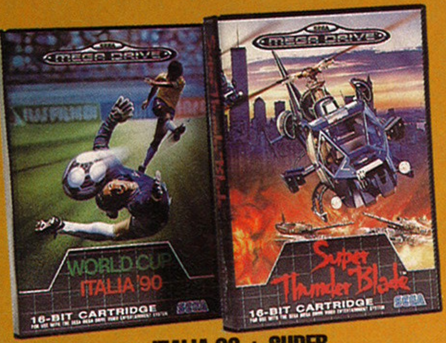


Pº Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Montera, 32 -2º
28013 MADRID





CLUB super juegos
OFERTAS SOLO VALIDAS PARA NOVIEMBRE.
JOYSTICK
MASTER SYSTEM
P.V.P. 3.900
SOCIOS 2.900
PRO MOUSE
P.V.P. 11.490
SOCIOS 9.900
EXCLUSIVO
LIMPIADOR PARA
CONSOLAS
(SEGA, NINTENDO Y LYNX)
P.V.P. 1.990
SOCIOS 1.690
JOYSTICK
COMPETITION PRO
P.V.P. 2.500
SOCIOS 1.500
CONSOLA LYNX
P.V.P. 17.900
SOCIOS 10.490
GASTOS DE ENVIO 250 PTAS.



ITALIA 90 + SUPER THUNDER BLADE
P.V.P. 7.980
SOCIOS 6.990



ATMOSFERA
(Juego de mesa)
P.V.P. 7.825
SOCIOS 6.490



OFERTAS SOLO VALIDAS PARA NOVIEMBRE.

SOCIOS

MASTER SYSTEM CONVERTER
P.V.P. 6.605
SOCIOS 5.690

GAME GEAR + MASTER GEAR CONVERTER
P.V.P. 22.785
SOCIOS 20.290





GAME BOY + TETRIS + SUPER KICK OFF
P.V.P. 18.300
SOCIOS 15.990

SIN GASTOS DE ENVIO


REF.: 005 TARJETA DE
SONIDO SOUND MASTER II
P.V.P.: 32.900
SOCIOS: 29.900
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
COVOX
SOUNDMASTER II
REF.: 004 WALKMAN
P.V.P.: 5.500
SOCIOS: 3.490
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
GAME PLAYER
REF.: 007 ROLLER
COLORS
P.V.P.: 1.500
SOCIOS: 990
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
REF.: 003 BICICLETA
P.V.P.: 45.000
SOCIOS: 39.000
(+ gastos de envío 500 Ptas.)
PASE PARQUE
ATRACCIONES.
CALCO
SUPERDIVERSION
CONSIGUELO
POR 200
PTAS. MENOS.


REF.: 002 CHANDALL
P.V.P.: 6.000
SOCIOS: 3.500
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
REF.: 001 CHANDALL
P.V.P.: 6.000
SOCIOS: 3.500
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
REF.: 006 AJEDREZ ELECTRONICO
P.V.P.: 5.900
SOCIOS: 4.990
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
REF. 001 TALLA P
REF. 001 TALLA G
REF. 002 TALLA P
REF. 002 TALLA G
REF. 003
REF. 004
REF. 005
REF. 006
REF. 007
Nombre y Apellidos:
Dirección:
C.P.:
Teléfono:
Población:
Provincia:
Edad:
Modelo de consola u ordenador que posees:
Nº de Socio club Super Juegos:
FORMA DE PAGO:
MEDIANTE TARJETA CREDITO VISA Nº:
Fecha de caducidad de la tarjeta
Nombre del titular si es distinto
TALON BANCARIO ADJUNTO (A EDICIONES MENSUALES S.A.)
Fecha y Firma.
Envía este cupón a: EDICIONES MENSUALES. Club SUPER JUEGOS
C/ O'Donnell, 12 - 4ª Planta. 28009 MADRID

CAR AND DRIVER

Pasión por el volante



La respuesta del automóvil es la misma que se percibe cuando se conduce un coche real.

Electronic Arts nos acerca en esta ocasión un simulador de conducción automovilística. **CAR AND DRIVER** cuenta con los elementos esenciales de juegos como TEST DRIVE III o VETTE, que permiten disfrutar de nuestro deportivo preferido por las rutas más diversas.

Concretamente, este juego permite la elección entre los diez deportivos más caros y veloces de todos los tiempos, desde un Shelby Cobra del 66 hasta un F-40.

El escenario puede ser, entre otros, una pista de carreras o una carretera en la que deberemos tener cuidado con los vehículos que vienen de frente. Nuestros adversarios pueden ser controlados por el ordenador u otros jugadores, si conectan por *modem* sus máquinas.

Las visiones externas ofrecen un nivel de detalle muy superior a otros simuladores de este tipo.

El tipo de gráficos es vectorial para algunos objetos, como la carretera, los edificios o las señales, y digitalizado para los árboles, las montañas del fondo o el cielo.

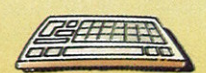
En cualquier momento se puede contemplar la repetición de nuestro recorrido desde varias perspectivas, ya sea en el interior, detrás o encima del coche, incluso hay vistas en un helicóptero y a través de las cámaras fijas situadas a lo largo del circuito.

El grado de dificultad del juego puede ajustarse; es posible incluso activar la opción de indestructible, con la que adquiriremos inmunidad contra eventuales colisiones.

TOMAS TEJON

FICHA TECNICA

Nombre: Car and Driver
Fabricante: Electronic Arts
Sistema: PC
Género: simulador





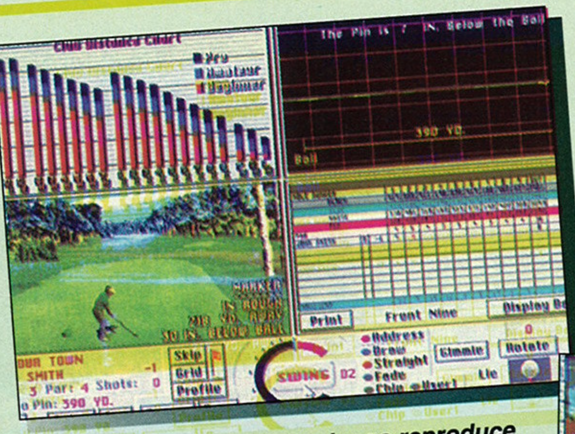
Sistema estudiado: PC

El primer simulador deportivo con gráficos en alta resolución

Antes que nadie

LINKS

Todo bajo par



El simulador de golf más completo vuelve con gráficos en súper VGA, lo que permite visualizar mayor cantidad de información en la pantalla.

Este juego reproduce con gran detalle algunos de los campos de golf más famosos del mundo, creados a partir de fotografías aéreas de los originales.



Las técnicas cambian. Se trata de una necesidad y no de una moda. La informática actual requiere cada día equipos más potentes y sofisticados, como es el caso de este nuevo **LINKS**, que necesita un modelo 386 o superior para que aparezca en pantalla. Su lanzamiento en nuestro mercado está previsto para dentro de un mes.

Esta versión resulta más completa que las anteriores, y como juego en sí, construcción de campos aparte, ofrece casi todas las opciones que un aficionado al golf pueda desear. Los gráficos de contorno superan con creces la media para situarse en torno al sobresaliente, así como las posibilidades de recorridos, aspecto en el que destaca sobre el resto de las producciones de este deporte existentes en el mercado.

El trabajo en el *green* resulta de vital importancia para obtener buenos resultados, ya que en las calles no se pueden conseguir logros excesivos. Normalmente, los campos presentan curvas en cada hoyo, así como proliferación de árboles que impiden arriesgarse en muchos golpes.

El jugador avezado no puede llegar a tal situación sin antes ensayar el *drive* con la posición de pies y el efecto de bola. Ambas opciones, bien coordinadas, permiten resultados esperanzadores. Un detalle importante para mejorar el juego es que, en cada recorrido, se puede elegir la intensidad del viento con arreglo a tres factores: nulo, medio y fuerte.

Las pruebas del juego americano arrojan algunos problemas, como la incompatibilidad con el canal de la **Sound Blaster**, lo que nos obliga a modificar los parámetros de ubicación de la tarjeta de sonido. Detalles que, a buen seguro, quedarán subsanados en la versión española.

M. BARRERO

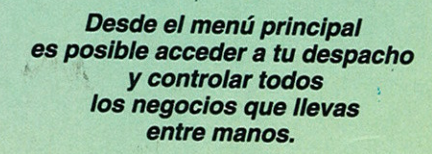
NES OPEN

Interés:	73
Dificultad:	74
Gráficos:	68
Originalidad:	76
Sonido:	72
Total:	72,6

WILD WEST WORLD

El salvaje Oeste americano





Desde el menú principal es posible acceder a tu despacho y controlar todos los negocios que llevas entre manos.

Ser uno de los ciudadanos más respetados de nuestra comarca es la finalidad de este juego. Para ello, podremos realizar las típicas acciones dentro de este mundillo: domar ganado (búfalos, en este caso, que habremos robado a los indios), cultivar grano, construir y explotar minas, etc. Pero si estar dentro de la ley no te resulta suficientemente divertido, no te preocupes: también podrás robar caravanas de carretas, retar a un duelo a tu enemigo... y si quieres, y ya dentro de las más puras costumbres de "Billy el niño", asaltar el tren.

WILD WEST WORLD es un juego de estrategia, aunque tiene características de un simulador. A partir de un menú general, podremos acceder a diversos submenús, como las tres ciudades (Gold City, Krahtown y Onneville), donde es posible desde reclutar al personal hasta contratar a un pistolero para eliminar a ese molesto jugador que va ganando la partida.

Otra de las pantallas nos llevará a los campamentos de los indios Hrunx y Wolcs, donde comerciaremos con los pieles rojas de buena o mala fe. El "agua de fuego" siempre domará a esta población, aunque se lo den de "garrafa".

Por supuesto, el protagonista es un rico hacendado que sólo se debe preocupar de incrementar sus tierras y, por tanto, sus ganancias. Por ello, deberás dejar que sean otros los que trabajen para ti. En fin, dispones de veinte años para divertirte a tope realizando fechorías y dirigiendo a tus salteadores.

Si es que vives para contarlo, forastero.

MARIA ROSA DIEZ

FICHA TECNICA

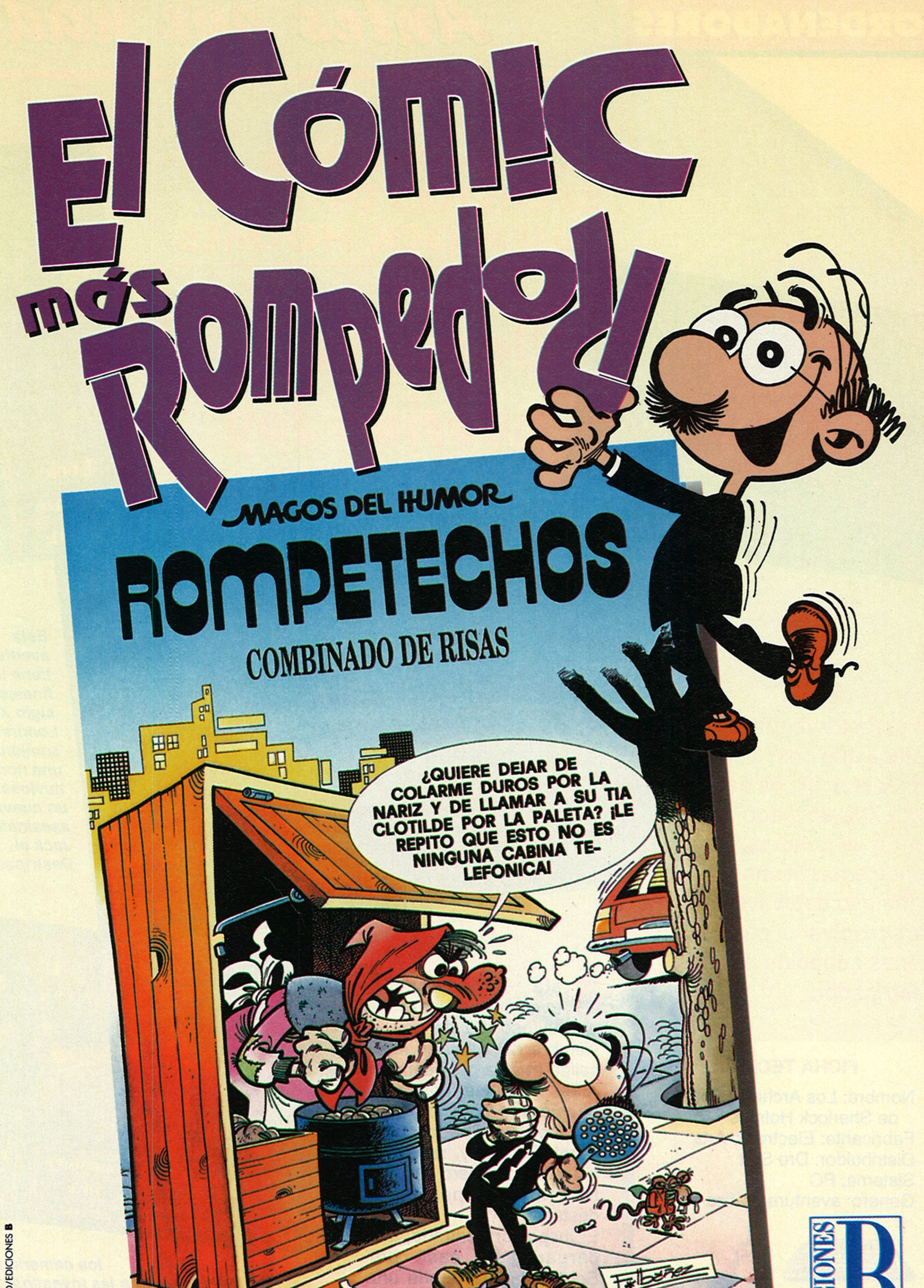
Nombre: Wild West World
Fabricante: U.S. Gold
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC y Amiga
Género: estrategia



Sistema estudiado: PC

WILD WEST WORLD

Interés:	70
Dificultad:	70
Gráficos:	69
Originalidad:	75
Sonido:	70
Total:	70,8


El Cómic más Rompedor!
MAGOS DEL HUMOR
ROMPETECHOS
COMBINADO DE RISAS
¿QUIERE DEJAR DE COLARME DUROS POR LA NARIZ Y DE LLAMAR A SU TIA CLOTILDE POR LA PALETA? ¡LE REPITO QUE ESTO NO ES NINGUNA CABINA TELEFONICA!
EDICIONES B
GRUPO ZETA
DEPT. PUBLICIDAD/EDICIONES B

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES

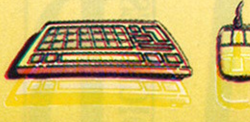
Elemental, querido Joy

Se trata de una fantástica aventura gráfica que nos remonta a finales del siglo XIX, en pleno centro de Londres, donde encarnaremos al famoso detective para resolver el caso del no menos conocido Jack el Destripador.

Esta aventura tiene lugar a finales del siglo XIX en Londres y comienza en una noche lluviosa con un nuevo asesinato de Jack el Destripador.

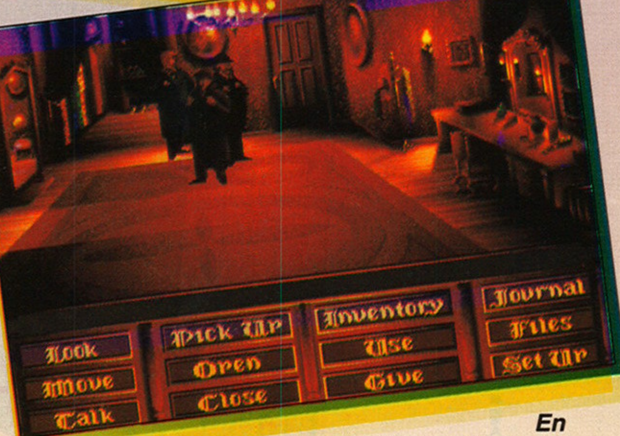
FICHA TECNICA

Nombre: Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes
Fabricante: Electronic Arts
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC
Género: aventura gráfica



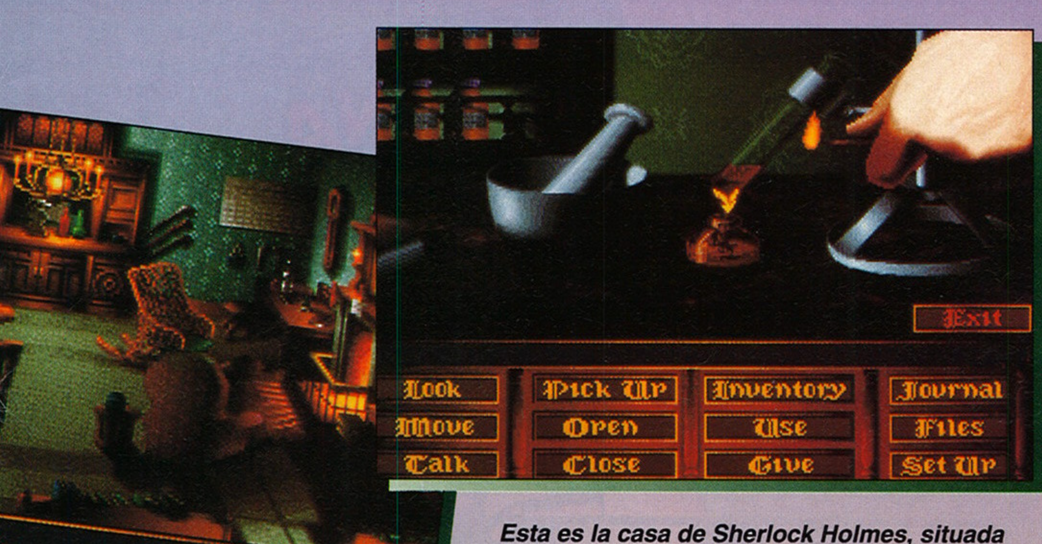
Sistema estudiado: PC

Esta fenomenal aventura comienza un lluvioso día de noviembre de 1888, en la salida trasera del Teatro Alley. Allí tiene lugar el asesinato, a manos de Jack el Destripador, de Sarah Carraway, una actriz mediocre, pero que últimamente empezaba a destacar.
El inspector Lestrade, encargado del caso por Scotland Yard, envía una carta explicando los pormenores del caso a Sherlock Holmes. Naturalmente, es aquí donde da comienzo



En los camerinos del teatro seguirán las investigaciones para encontrar a algún familiar de Sarah, la última víctima de Jack el Destripador.

Este caso de intriga es una de las mejores aventuras gráficas del mercado y mantiene el suspense hasta el último momento



Esta es la casa de Sherlock Holmes, situada en Baker Street. Aquí está su laboratorio particular, lugar donde realizará los análisis pertinentes de algunas pruebas encontradas a lo largo de la investigación.

la participación del protagonista del juego, junto a su inseparable amigo, el doctor Watson.

En busca de pistas

Este es un lugar de obligado paso en cualquier investigación para buscar posibles pistas. En él se encuentra el cadáver de la pobre Sarah, degollado sin piedad por el asesino. Tras una inspección ocular de todos los detalles, Sherlock recoge algunos objetos de vital importancia para el desarrollo del juego. En este punto es donde comienza la verdadera aventura del protagonista que da nombre al caso.

Sherlock Holmes debe visitar infinidad de lugares en los que, por supuesto, se encuentra la morgue, donde están los cuerpos de otras dos pobres desafortunadas que al parece también se encontraron con Jack el Destripador. El famoso detective descubrirá pistas que le conducirán a lugares tan insospechados como el Teatro de la Opera, un entrenamiento de rugby o la casa de una adivina. También hay que ganar algunas partidas de dardos en un típico pub británico y recorrer la ribera del río Támesis para resolver este complejo caso.

En el Teatro de la Opera, el detective conocerá nuevas pistas tras hablar con personas influyentes.

El programa es fácil de usar, a base de iconos, y se controla con gran comodidad gracias al ratón.

Los gráficos son magníficos, tanto en la presentación como durante el desarrollo del juego, sobre todo en lo que se refiere a la representación del volumen de los objetos y habitaciones.

La banda sonora está a la misma altura de los gráficos y es muy variada, ya que cambia según la estancia donde nos encontremos.

Este "caso perdido" es, sin duda, unas de las mejores aventuras gráficas, y encontrar la solución y al asesino nos mantendrá muchas horas frente al ordenador.

ANTONIO J. MARTINEZ

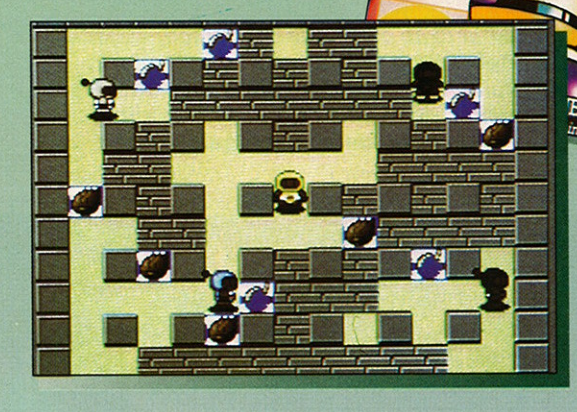


SHERLOCK HOLMES	
Interés:	95
Dificultad:	88
Gráficos:	96
Originalidad:	89
Sonido:	96
Total:	92,8

DYNA BLASTER

La gran pelea

Esta es una clara demostración de que la unión entre sencillez y originalidad es una fórmula casi infalible para conseguir magníficos resultados.
Impulsado por el éxito de las tres anteriores versiones en máquinas recreativas, llega a los ordenadores este apasionante arcade. En él, uno o más personajes se dedican a eliminar enemigos a base de bombas con efecto retardado.
En la modalidad para un jugador, además de vencer a todos los rivales, es necesario encontrar una puerta azul, escondida entre diferentes bloques, para acceder al siguiente nivel.



En el modo de batalla, para varios jugadores, el objetivo es eliminar a los demás para obtener una victoria.

Todos contra todos

La opción batalla permite, mediante un adaptador especial y el teclado, que compitan hasta cinco jugadores entre sí simultáneamente. Cada partida se fija a un total de puntos, de uno a cinco, siendo otorgado uno cada vez que un jugador quede como único vencedor. En caso de que no sobreviva nadie, no se concede ningún punto y se pasa a un nuevo enfrentamiento. Sin menospreciar la modalidad individual, es sin duda la segunda opción la más atractiva, ya que aquí se ponen a prueba todo tipo de estrategias con el único fin de aniquilar a los demás.
En todos los casos hay un tiempo límite, junto con bombas y fuego que facilitan la tarea aumentando el número de explosivos y el poder de éstos. Para conseguirlos es necesario hacer explotar los bloques esparcidos por la pantalla y recogerlos antes de que un contrincante lo realice.

JAVIER ITURRIOZ

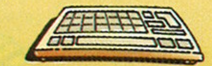
Para sacar ventaja

Romper el mayor número de bloques es la manera de obtener armas extras. Hay que evitar abrir fuego contra las puertas azules, ya que esto tiene como consecuencia que nuevos enemigos nos ataquen.
Colocar una serie consecutiva de bombas permite multiplicar el poder de las explosiones. Asimismo, es posible escapar de una posición apurada entre dos bombas muy juntas moviendo el mando hacia ellas.

FICHA TECNICA

Nombre: Dyna Blaster
Fabricante: Hudson Soft
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: Amiga
Género: arcade





Sistema estudiado: Amiga

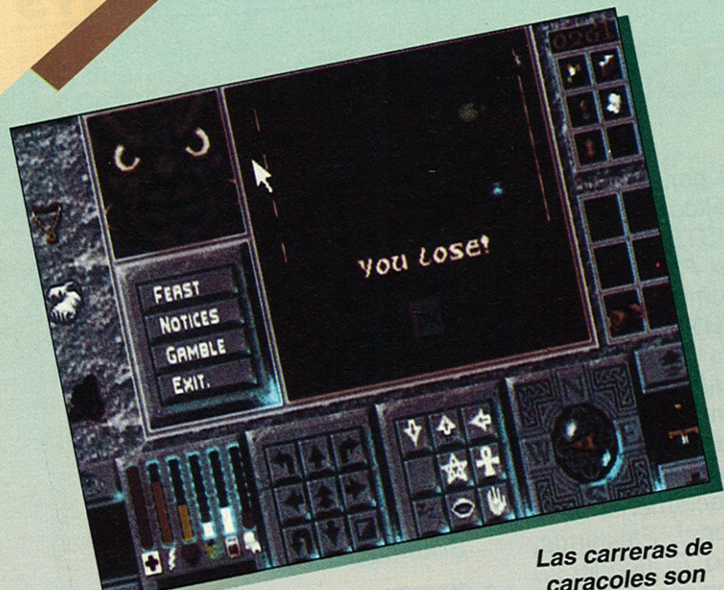
DYNA BLASTER

Interés:	97
Dificultad:	84
Gráficos:	79
Originalidad:	96
Sonido:	79
Total:	87,0

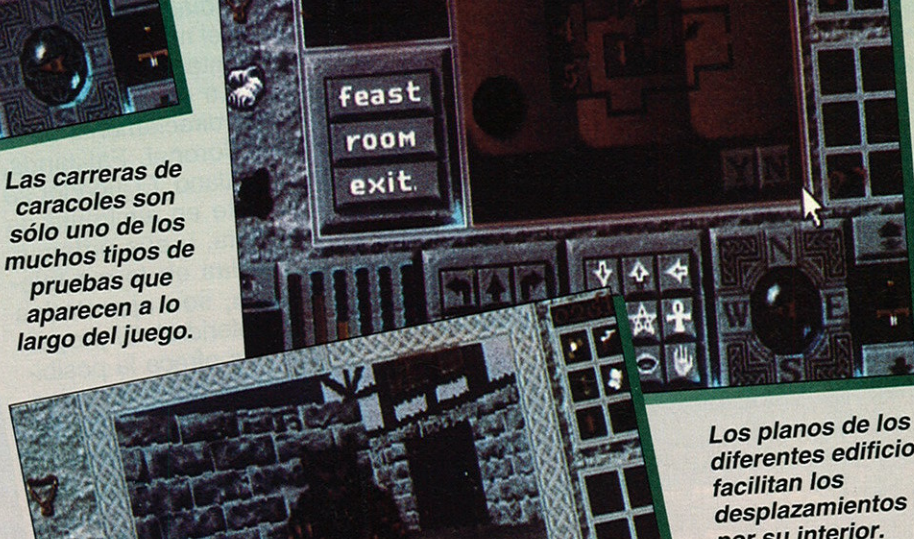
Antes que nadie

LEGENDS OF VALOUR

Crónicas de un pueblo medieval



Las carreras de caracoles son sólo uno de los muchos tipos de pruebas que aparecen a lo largo del juego.



Los planos de los diferentes edificios facilitan los desplazamientos por su interior. Hay enemigos, como los lobos, que siempre están al acecho, dispuestos a hacer fracasar la misión.

Llega a España la primera entrega de una prometedora saga de juegos de rol en los que la acción consiste en integrarse en la vida cotidiana de un ficticio pueblo medieval.
La población en cuestión se llama Mitteldorf, y en ella se encuentran todo tipo de edificios de la época. Además de las tiendas, tabernas y hostales, es importante hacer especial hincapié en los templos y cofradías, con los que se accede a los círculos del poder que ofrecen una posible mejora en la escala social.
Mientras se recorren las calles, se forma automáticamente un mapa que es de especial ayuda en las oscuras mazmorras, repletas de temibles monstruos.

Una forma de vida

Los habitantes de esta población tienen personalidad propia, así como casa y trabajo. Esto, unido a las tradiciones de Mitteldorf, condiciona su actuación de cara a las situaciones que se producen.
Tener problemas con alguno de los familiares puede ser el motivo de que se desencadene una sangrienta venganza.
El aspecto más destacado del rol son sus gráficos, tanto en el movimiento como en los fondos que, mediante polígonos mapeados con textura, consiguen un efecto muy realista que sirve de ayuda para crear un estilo propio de vida.

JAVIER ITURRIOZ

FICHA TECNICA

Nombre: Legends of Valour
Fabricante: U.S. Gold
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC, Amiga y Atari ST
Genero: rol

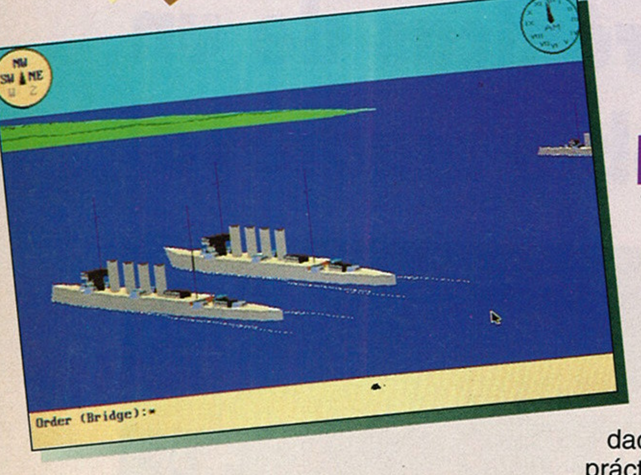



Sistema estudiado: Amiga

A examen

DREADNOUGHTS

Los colosos del océano



Las diferentes perspectivas permiten visualizar nuestra flota desde cualquier posición.

Después de conocidos simuladores bélicos como WATERLOO y AUSTERLITZ, llega a la pantalla del ***PC*** un atractivo simulador de combates navales, **DREADNOUGHTS**, que recrea varias batallas de la Primera Guerra Mundial que se desarrollaron en el mar.

El juego contempla la posibilidad de acceder a un escenario de prácticas o entrar directamente en la batalla elegida: Coronel, Falklands, Dogger Bank o Jutland. El jugador se convierte en almirante de una flota, y sus órdenes, tecleadas en forma telegráfica, son ejecutadas con celeridad. El programa nos ofrece la posibilidad de mirar en todas las direcciones desde los distintos buques y controlar los ataques al enemigo.

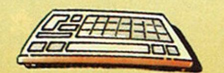
El control del timón puede corresponder al jugador, por medio del comando HELM, o al Alto Mando, con el comando BRIDGE. Aparte de las pertinentes órdenes acerca de la velocidad, el rumbo, o la persecución de algún enemigo, el jugador tiene a sus disposición varios aparatos. Por ejemplo, en la parte superior derecha se localiza la brújula que, además de mostrar el rumbo, indica la dirección y fuerza del viento. También hay un reloj que marca la hora local. Por medio del ratón se maneja el telescopio, que permite la visión de los barcos más alejados, su rumbo y la velocidad. En el caso de enfrentamiento con otros buques, el oficial de torpedos indicará cuándo están los objetivos a la distancia adecuada y solicitará permiso para disparar. Pero si las cosas se ponen difíciles, el capitán puede ordenar el abandono del barco.

En resumen, **DREADNOUGHTS** es un interesante simulador en tres dimensiones que cuenta con una atractiva recreación de los buques de guerra y un sonido espectacular si se dispone de la tarjeta ***Soundblaster***.

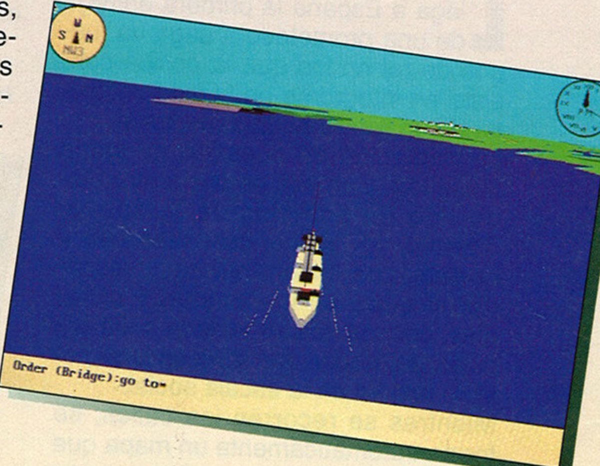
ANDRES GARCIA

FICHA TECNICA

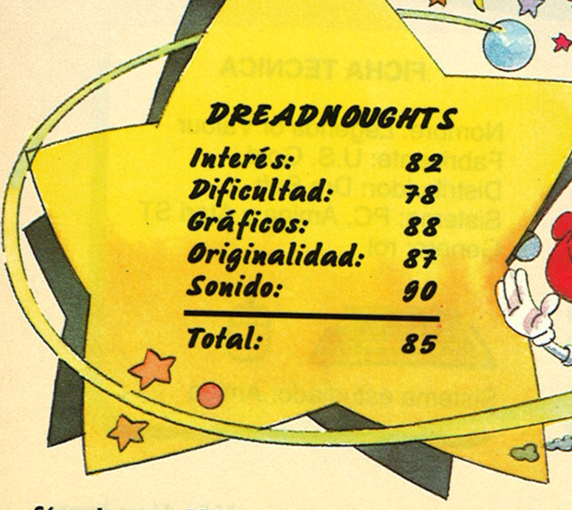
Nombre: Dreadnoughts
Fabricante: Turcan
Distribuidor: System 4
Sistema: PC
Género: simulador




Sistema estudiado: PC



Debemos utilizar los múltiples comandos del simulador para dirigir nuestros buques.



DREADNOUGHTS	
Interés:	82
Dificultad:	78
Gráficos:	88
Originalidad:	87
Sonido:	90
Total:	85

SIMULADORES

Antes que nadie

MILLENNIUM Return To Earth

empire SOFTWARE

MILLENNIUM: RETURN TO EARTH

El trágico destino del planeta Tierra





El ordenador visualizará en pantalla los resultados de cada una de las acciones que hayamos realizado.



Debemos asentar las bases terráqueas primero por nuestra galaxia, y posteriormente por todo el Universo.

Un nuevo juego de estrategia espacial llega a las pantallas de los ordenadores personales. Nuestro primer cometido es convencer a la población terráquea de que el planeta va a desaparecer debido a sus altos niveles de contaminación, y de que, por tanto, todos los habitantes deben ser evacuados a una inmensa galaxia que hay que colonizar.

El protagonista de la aventura es el jefe científico de la base Lunar 1, que con la ayuda de su tripulación debe sentar las bases de la futura colonización espacial con el material de las diversas naves que llegan a su colonia. Como comandante debe supervisar las labores de exploración, colonización e incluso conquista de otros planetas y sistemas solares, pero sin descuidar su labor de investigación en aspectos espaciales y de recuperación del planeta Tierra.

En el programa se han de utilizar todas las habilidades estratégicas y tácticas al máximo. Debes ser capaz de manipular recursos, materiales y provisiones en un sistema solar hostil.

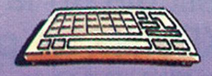
Todo el programa es controlado mediante la utilización de iconos; podemos tener una visión general de la galaxia, de las colonias que están controladas por la Tierra, de las naves actualmente en servicio, así como de la base de datos y de registro. También es posible avanzar en el tiempo. Todo esto, con diversas opciones.

Es posible el encuentro de enemigos en nuestro afán de conquista, lo que provocará luchas en unas secuencias arcade de combate espacial tridimensional. El programa cuenta con gráficos muy conseguidos en las pantallas estáticas y una buena animación en las fases bélicas. El sonido tampoco es nada despreciable.

ANTONIO GREPPI

FICHA TECNICA

Nombre: Millennium: Return to Earth
Fabricante: Empire Software
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC
Género: estrategia




Sistema estudiado: PC

Tú controlas

BIRDS OF PREY

El as de la aviación



Hay cuarenta naves diferentes para afrontar cada una de las misiones de este simulador.

Si quieres sentir la sensación de tener en tus manos un avión de combate tan ligero como el F-14 Tomcat, o un monstruo volador como el Boeing 747, acércate a este simulador de vuelo.

La primera pantalla en aparecer una vez comenzado el juego es la de selección de pilotos, en la que se nos da la posibilidad de ponerle nombre a nuestro aviador y de grabar la situación en la que te encuentras durante el transcurso del juego.

Lo siguiente que hay que hacer es elegir la misión en la que quieres participar. Se puede optar entre doce diferentes a ejecutar en el aire, la tierra o sobre el mar. La siguiente opción es la de elegir el avión entre 27 clases diferentes; después pasarás al mapa estratégico, en el que tendrás que decidirte entre despegar desde una base aérea o desde un portaaviones, además de pensar con qué ejército te alías, el azul o el rojo. A continuación pasarás a la zona de Armamento, en la que tienes que armar tu avión con el tipo de misil más adecuado para llevar a cabo la misión que escogiste anteriormente. Una vez hecho todo esto, ya estás preparado para la acción: sitúate frente a los mandos y prepárate para despegar.

En este juego podrás controlar tu avión desde ocho tipos diferentes de perspectivas y ver, además, el escenario de forma total en otras ocho direcciones desde la cabina de tu avión.

El juego utiliza gráficos poligonales en toda su totalidad, que se mueven a gran velocidad y con mucha calidad.

Los efectos sonoros son realmente buenos, desde los sonidos del motor del avión y de todo su armamento en acción, hasta el fatídico sonido del aparato cuando se estrella contra el suelo.

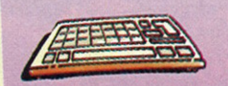
CARLOS F. MATEOS

BIRDS OF PREY

Interés:	67
Dificultad:	80
Gráficos:	72
Originalidad:	70
Sonido:	72
Total:	72,8

FICHA TECNICA

Nombre: Birds of Prey
Fabricante: Electronic Arts
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC (MCGA/VGA, EGA)
Género: simulador aéreo




Sistema estudiado: PC

Consejos y trucos



BLUE LIGHTNING

LYNX

Los códigos de los distintos niveles son:

1: AAAA
2: PLAN
3: ALFA
4: BELL
5: NINE
6: LOCK
7: HAND
8: FLEA
9: LIFE

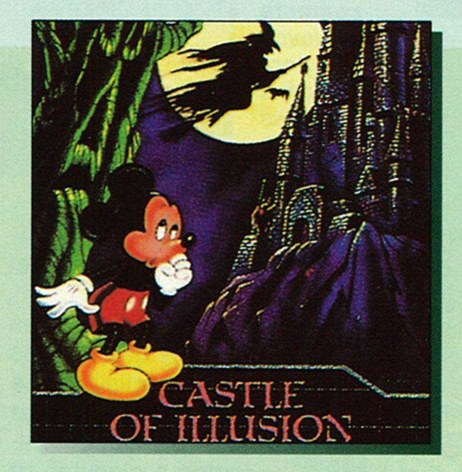
Si pulsas el mando de dirección hacia arriba y el botón A a la vez, justo en el momento en que el avión estalla, continuarás el juego desde ese punto, y no desde el principio.
En el nivel 4 no dispares hasta que pasen 30 segundos y recibirás una bonificación.

SOLAR JETMAN

NES

En la pantalla de password pon todas las letras a Q. Comenzarás en la fase de bonus del nivel 10.





MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION

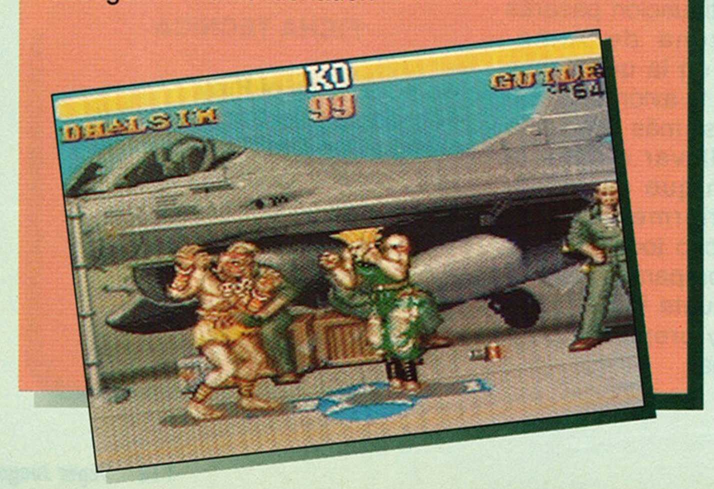
MEGA DRIVE

Pulsa a la vez A, B y C y, sin soltarlos, aprieta el botón de START. Mickey será capaz de volar sobre los muros, enemigos y objetos. Repite el truco para volver a la normalidad.

STREET FIGHTER II

SUPER NINTENDO

Mientras está en pantalla el título CAPCOM, pulsa las siguientes teclas: ABAJO, R, ARRIBA, L, Y, B, X, A. Conseguirás que los dos jugadores puedan escoger al mismo luchador.



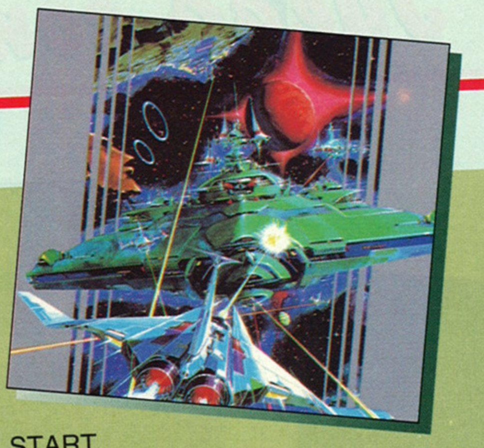
PARASOL STARS

AMIGA

Durante el juego teclea A WORD. Los enemigos quedarán paralizados y podrás utilizar las siguientes teclas:

C: incrementa créditos
L: incrementa vidas
G: paraliza enemigos
Z o T: elimina a todos los enemigos
M: coge las tres estrellas
X: va al mundo secreto
D: muere el primer jugador
B: va a la fase de bonus
F1-F10: selecciona mundo
1-7: selecciona fase





GRADIUS

NES

Pon el juego en modo de pausa y pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A y START. Obtendrás todas las armas a la máxima potencia.

SPACE HARRIER

GAME GEAR

Algunos de los códigos de este juego son:
Nivel 2: EAGF
Nivel 3: CHFA
Nivel 5: DGBC
Nivel 6: HBGA
Nivel 7: FBHE
Nivel 9: BFCH
Nivel 10: HGDA
Nivel 11: AGEC

GOLDEN AXE II

MEGA DRIVE

Antes de que comienze el juego, pulsa A, B, C y START a la vez. Ahora, sin soltar el botón A durante todo el truco, selecciona Opciones y pulsa B y C simultáneamente. Escoge la opción Exit con B y C a la vez. Utiliza de nuevo B y C para seleccionar juego normal. A continuación escoge tu personaje y pulsa a un



tiempo B, C y ARRIBA. Si lo has hecho bien, aparecerá un número en el centro de la pantalla y podrás escoger la fase en que comenzar con los botones A y B. Pulsa START para jugar. Para conseguir magia infinita, pulsa el botón A cuando luches contra algún jefe. No lo sueltes hasta que le venzas y pases a la fase de bonus y, una vez en ella, no mates a ningún mago ni cojas libros mágicos.

ELF

PC

Pulsa la tecla de pausa mientras estás jugando y teclea la palabra HIGHLANDER. El borde de la pantalla emitirá un destello y podrás utilizar las siguientes teclas:

- I: vidas infinitas
- E: máquina voladora
- M: va al monstruo de fin de fase
- S: salta a la siguiente fase

ALTERED BEAST

MEGA DRIVE

Continuar: al morir pulsa A y START repetidamente.
Opciones: pulsa B y START en la pantalla del título.
Seleccionar bestia: mantén el mando en la diagonal inferior izquierda y pulsa los tres botones a la vez.
Seleccionar fase: escoge la fase que quieras en las opciones. Vete a la pantalla de título y pulsa A y START simultáneamente.
Test de sonido: pulsa los botones A, C y pon el mando en la diagonal arriba–derecha.

SUPERMARIO LAND

GAME BOY

Cuando el mensaje GAME OVER deje de moverse, pulsa el botón de START tan rápido como puedas. Continuarás en el punto en que te quedaste.



ORDENADORES

Juega con ventaja





INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Próximo estreno en tu pantalla

El héroe ha vuelto. Esta vez, el doctor Indiana Jones emprende la búsqueda del Continente Perdido, la Atlántida, en compañía de una joven arqueóloga, la bella Sofía. Sigue atentamente estas páginas y descubrirás, junto a Indy, el final de esta maravillosa aventura.



El teatro

Coge el periódico y en la parte trasera del edificio mueve las cajas que impiden el paso a la escalera de incendios. Entra, dale el periódico al regidor para que se vaya. Mueve las palancas y pulsa el botón.



El diálogo perdido de Platón

En Islandia, el Dr. Heimdall nos dirá quiénes son los dos arqueólogos que conocen la localización exacta del libro de Platón, imprescindible en nuestra aventura.

En Tika, dirige al roedor, utilizando el látigo, hacia la serpiente que bloquea el paso. Cruza el barranco subiendo al árbol. El Dr. Sternbart nos pide el nombre del libro de Platón. Di que no lo sabes y habla con el loro.

Dentro de la pirámide, mientras Sofía entretiene al doctor, sal y coge la lámpara de keroseno. Abrela y utiliza el keroseno que contiene para desprender de la pared la figura en espiral. Coloca la figura como nariz de la cabeza esculpida en la pared. Se abrirá una puerta secreta dejando al descubierto un disco de piedra, pero el Dr. Sternbart, un agente nazi en realidad, se apodera de él y huye. Coge la bola de *orichalcum* y viaja hacia Islandia. Allí el Dr. Heimdall ha logrado dejar al descubierto la cabeza de una figura con forma de serpiente. Al introducirle la bola en la boca, se pone incandescente, fundiendo el hielo que la aprisiona.

Ve a las Azores, donde Sofía ofrece al Dr. Costa la figura de serpiente a cambio del nombre de la colección en la que se encuentra el libro de Platón. Regresa a Nueva York.

La colección Pearce es un cofre escondido detrás de una caja en el segundo piso y cuya llave se encuentra



En la ciudad de Argel nos veremos obligados a buscar un medio de transporte que nos ayude a atravesar el árido desierto y salvar de ese modo el pellejo.



Si escogemos el camino cooperativo, Sofía nos acompañará en el transcurso de la aventura.

en la urna del desván. Para subir hasta allí arrastra el tótem, engrasando previamente el suelo con la mayonesa guardada en el frigorífico del despacho de Indy.

La colección Ward es un gato de cera que se fundirá al acercarlo al fuego de la calefacción. Para llegar hasta él, coge el chicle pegado bajo la silla de la biblioteca y, utilizándolo como pegamento en los zapatos, sube por la carbonera.

La colección Ashkenazy es la estantería volcada en el primer piso. Desmóntala utilizando como destornillador la punta de flecha, que se encuentra en el segundo piso, y el trapo del sótano. Una vez con el libro, dirígete a tu despacho y convence a Sofía para que continúe en la aventura.



Primer disco

Su dueño es Mr. Trottier, que vive en Montecarlo. Primero vete a Argel, busca la tienda de Al-Jabbar y coge la máscara que se encuentra en una de las paredes. Viaja a Montecarlo, busca a Trottier y habla con él para que entre en el hotel a conocer a Sofía. Mientras ella lo entretiene apaga las luces y, disfrazado con la máscara, la sábana de la cama y la linterna, lograrás que huya dejando abandonado el primer disco: la piedra solar.

Vuelve a la tienda de Al-Jabbar y muéstrale el disco de piedra. Dirígete al mercado y convence a Sofía para que actúe como ayudante del lanzador de cuchillos. Cuando dude en prestarse voluntaria, empújala. Ofrécele la máscara al vendedor de comida. Si no la quiere, vete a la tienda de Al-Jabbar y cámbiala por algún otro objeto, hasta que encuentres el que desea y nos entregue el asado a cambio. Dásela al pobre y recibirás un pase para viajar en globo. Sube a él, corta la cuerda y vuela hacia el punto indicado en el mapa. Si te desorientas, baja a los poblados y enseña el mapa a sus habitantes. Ellos te dirán la dirección a seguir.

En cuanto aterrices, baja a la excavación. Está muy oscuro pero encontrarás un tubo y un jarrón. Sube y utilízalos para sacar gasolina del depósito del camión. Vuelve abajo, llena el depósito del generador con la gasolina y ponlo en funcionamiento.

Juega con ventaja



Entre las ruinas de la isla de Creta se encuentra enterrado el segundo disco de piedra.

Coge el palo y la costilla del barco. Con esta última desprende el muro de la derecha y deja al descubierto el hueco en que colocar el palo y el disco. Oriéntalo como indica el libro. Apaga el generador, coge la bujía de su motor y repara el camión con ella. Ve a Creta.

Segundo disco

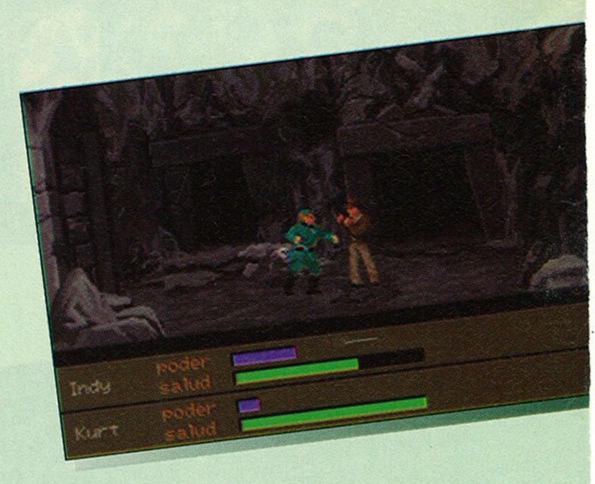
En las excavaciones encontrarás un aparato de medición, así como dos estatuas entre las piedras. En el centro de la ciudad en ruinas hay una especie de cuernos de piedra. Sitúa el aparato en la primera estatua y apunta hacia el cuerno izquierdo. Mueve el aparato a la segunda estatua y apunta al cuerno derecho. El punto de intersección de ambas líneas quedará marcado. Excava en él y encontrarás la piedra lunar. Utiliza los dos discos para abrir la puerta de la Ciudad Principal.

Tercer disco

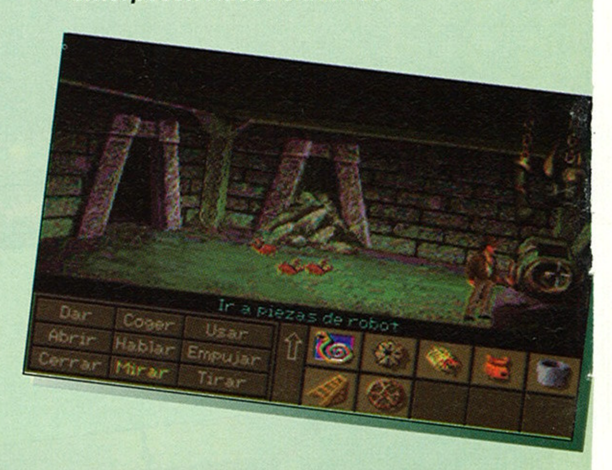
Coge dos de las tres cabezas de piedra. Entra en la siguiente habitación y consigue la tercera con el látigo. Estas tres estatuas sirven para abrir otras puertas si son colocadas sobre la bandeja que tienen al lado. En la habitación del Minotauro coloca a Indy y Sofía sobre la plataforma. Abajo, recoge el bastón y la piedra del mundo. Sal trepando por la cadena que se encuentra oculta por la cascada. En la parte baja del laberinto hay un elevador cuyo contrapeso debemos desatascar con el bastón. Introduce el bastón en la boca de la estatua que hay debajo. Coge la caja de metal y vuelve a la plataforma de la habitación del Minotauro. Utiliza el látigo en la cabeza de la estatua. Convence a Sofía para que entre por el agujero de la pared. Coge su collar, guárdalo junto con el *orichalcum* en la caja de metal y utiliza el detector de metales para encontrar la salida. Pon los discos en el centro de la maqueta de la ciudad según indica el libro. Tras la captura de Sofía, excava la pared derecha.

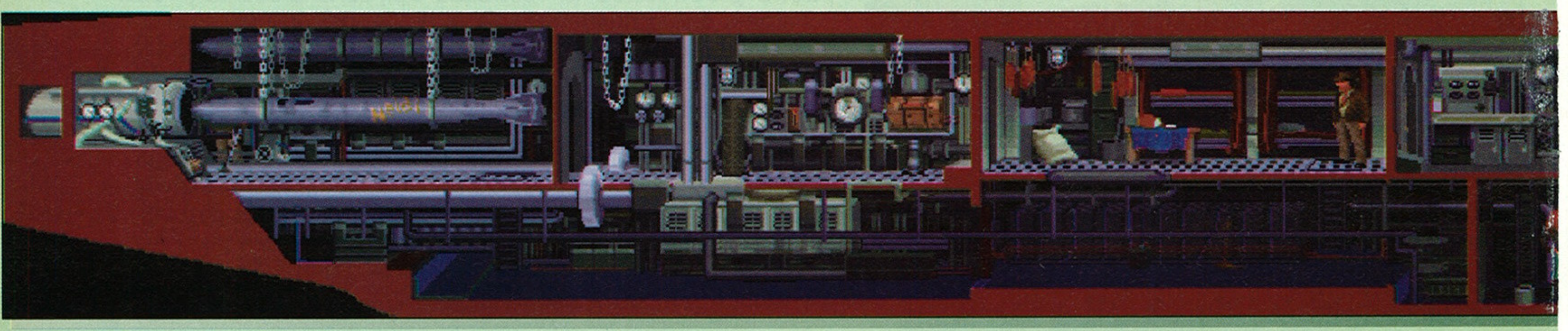
Submarino

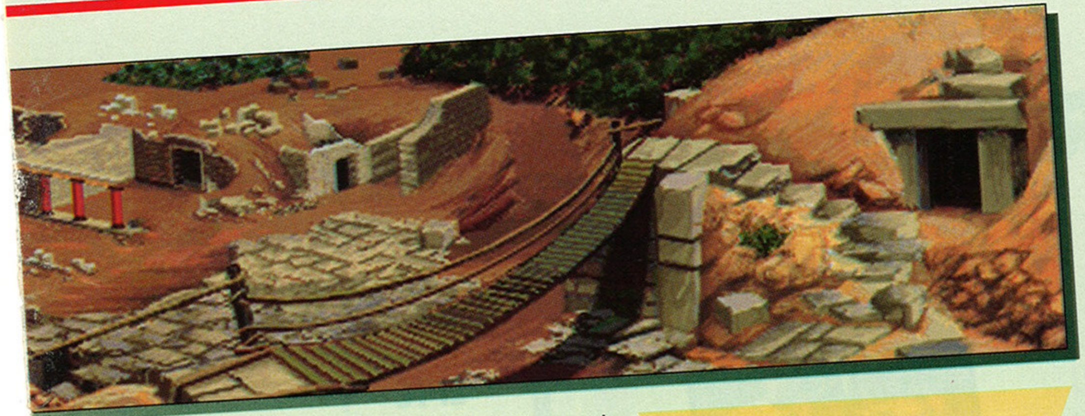
Utiliza el intercomunicador. Baja y dile a Sofía, a través de la ventana,



¡Ve con pies de plomo!: hay soldados nazis que patrullan en las ruinas y entorpecen nuestro avance.





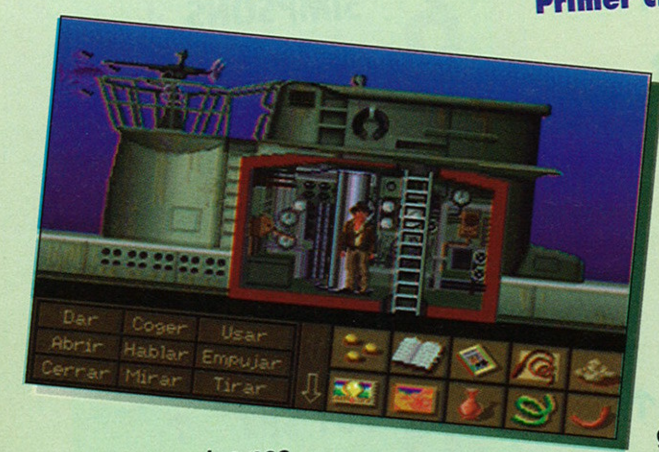


que entretenga al guardia. Coge el desatascador, llena el cubo con el ácido de las baterías y utilízalo para fundir la caja fuerte, recuperando así los tres discos y la llave del timón. Repara el control de profundidad con el desatascador y dirige el submarino hacia la entrada de la Atlántida.

Entrada a la Atlántida

Coge la escalera y utilízala en la rampa. En la caja de piedra está la varilla de metal, que servirá de linterna si la llenas de *orichalcum*. Utiliza los discos de piedra en la puerta orientándolos al revés que la vez anterior. Usa una bola en la boca de la estatua.

Los movimientos de los personajes han sido digitalizados a partir de actores reales



El submarino nos permitirá llegar hasta la entrada sumergida de la Atlántida.

Primer círculo

Busca dos piezas de bronce, un vaso de piedra, la cabeza de una estatua, una figura con forma de serpiente y el pecho de un esqueleto. Coge lava en la fundición y utilízala en la gran máquina, previamente reparada con la rueda de bronce, para obtener más bolas de *orichalcum*. Busca la ventana que comunica con el lugar donde se encuentra prisionera Sofía e introduce una de las bolas en la boca de la estatua. Llega a la puerta inundada y utiliza primero una bola en la figura de serpiente y luego otra en la estatua con forma de pez. Entra en la habitación de la celda y recoge la pieza de bronce que hay en el suelo. Busca ahora la habitación de la que salen los cangrejos, captura uno utilizando el pecho del esqueleto y lánzalo en los canales. Sube al cangrejo mecánico y ponlo en marcha con *orichalcum*. Dentro de un armario, se encuentra la última pieza. Busca la estatua centinela y, colocando las piezas según el diagrama de la puerta del armario, consigue que baje su brazo izquierdo. Une los extremos de la cadena a las anillas y vuelve a montar la máquina, pero esta vez para que el brazo tire de la cadena y abra la puerta. Coge el bastón y dáselo a Sofía para que salga de la celda.



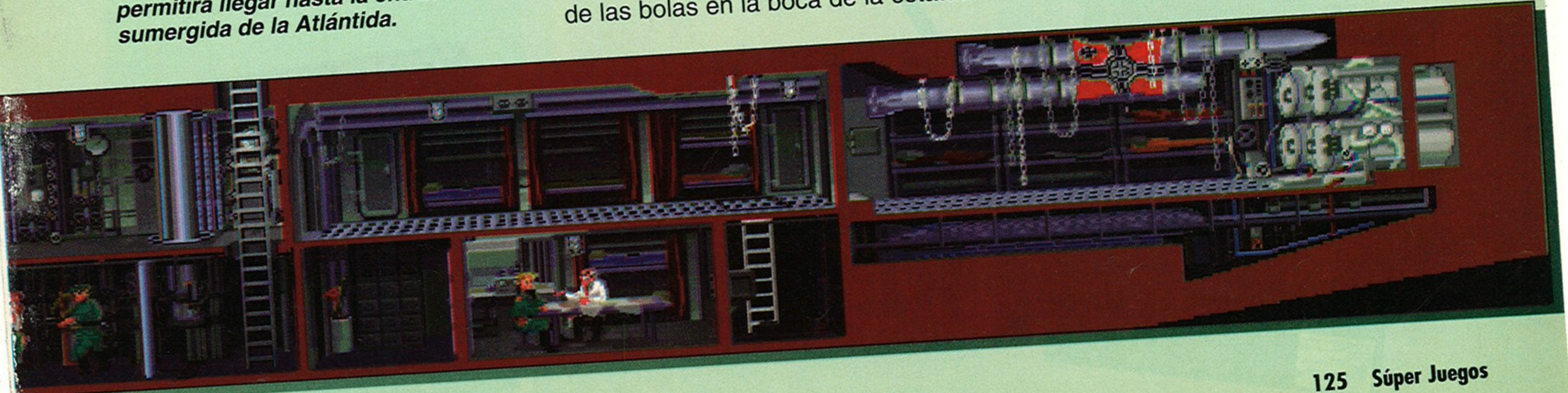
Segundo círculo

Salva a Sofía del espíritu que la ha poseído, utilizando una bola en su collar. Cuando se lo quite, mételo en la caja de metal. Coge el cetro. Pon en marcha la excavadora utilizando el bastón y el cetro como palancas y una bola como combustible.

Tercer círculo

Encuentra el camino para llegar a la parte inferior del laberinto de puertas. Atraviesa las baldosas hexagonales, yendo siempre hacia la que tenga más de una salida posible. En la pared se encuentra grabada la combinación que abre la última puerta. Cuando el doctor te obligue a utilizar la máquina, convéncele para que sea él quien lo haga.

TOMAS TEJON

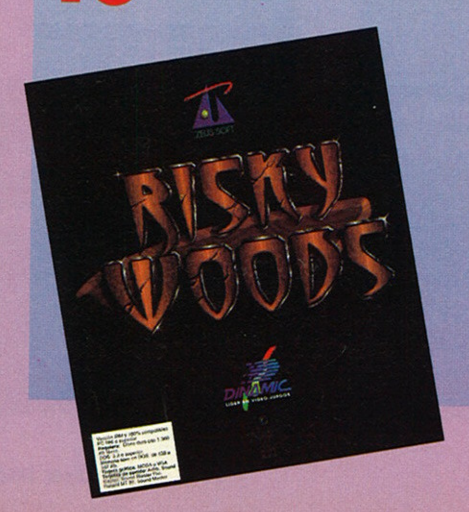


Los súper del mes

HIT ORDENADORES

PC

1	CRUISE FOR A CORPSE	↑
2	RISKY WOODS	↑
3	WING COMMANDER II	↑
4	MONKEY ISLAND 2	↑
5	ETERNAM	↑
6	DUNE	↑
7	HOOK	↑
8	SHADOWLAND	↑
9	LARRY V	↑
10	SIMANT	↑





AMIGA

1	MONKEY ISLAND II	↑
2	RISKY WOODS	↑
3	CRUISE FOR A CORPSE	↑
4	EPIC	↑
5	HOOK	↑
6	SPACE CRUSADE	↑
7	ISHAR	=
8	ELF	↓
9	ROLLING RONNY	↑
10	W.W.F.	↓

ATARI

1	EPIC	↑
2	HOOK	↑
3	TERMINATOR 2	↑
4	TORTUGAS NINJA II	↓
5	GARY LINEKER'S FOOTBALL	↑
6	SIMPSONS	↓
7	W.W.F.	↓
8	ROBOCOP 3	↑
9	ISHAR	↑
10	GUY SPY	↑





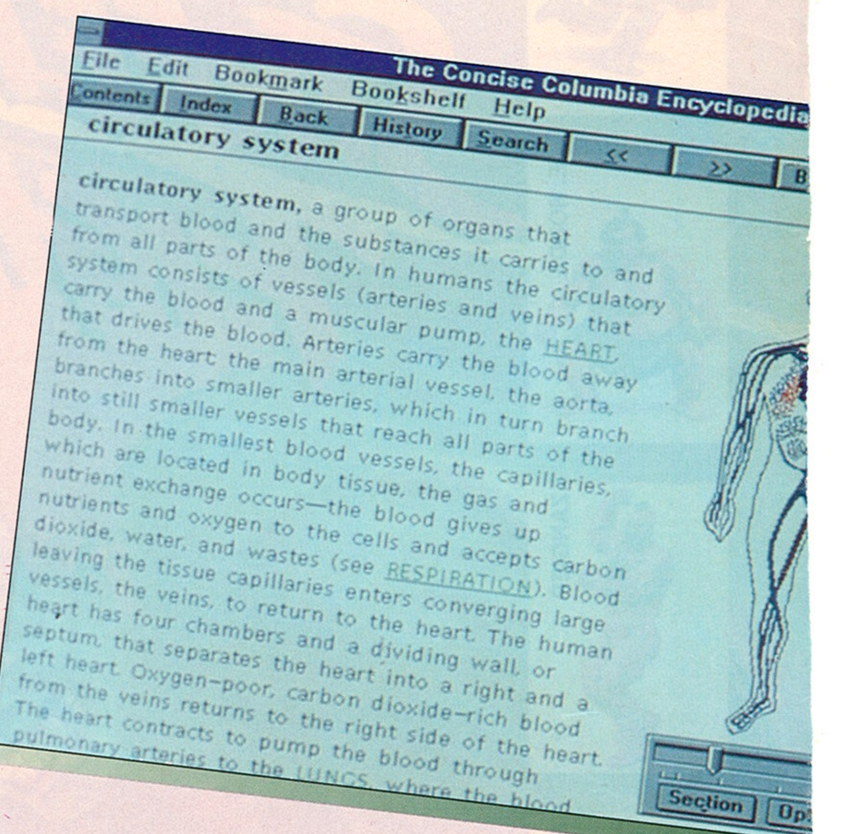
¡AHORA EN TU ORDENADOR!
LA PIRATERIA ES DELITO
STREET FIGHTER II™
BLANKA
E. HONDA
ZANGIEF
RYU
GUILE
DHALISM
KEN
CHUN LI
Disponible en PC, St, Ag
Spectrum, Amstrad, Amstrad disco (a partir de enero)
Street Fighter™ II. © 1992 Capcom USA. Inc. Todos los derechos reservados.
Street Fighter™ II es una marca registrada de Capcom USA. Inc. Distribuido
bajo licencia de Capcom USA por U.S.Gold Ltd.
U.S.GOLD
CAPCOM USA
ERBE
Serrano, 240 • 28016 Madrid • Tel: (91) 458 16 58

EDUCACION

Juega y aprende

ENCICLOPEDIAS MULTIMEDIA MICROSFT BOOKSHELF

Los libros del futuro

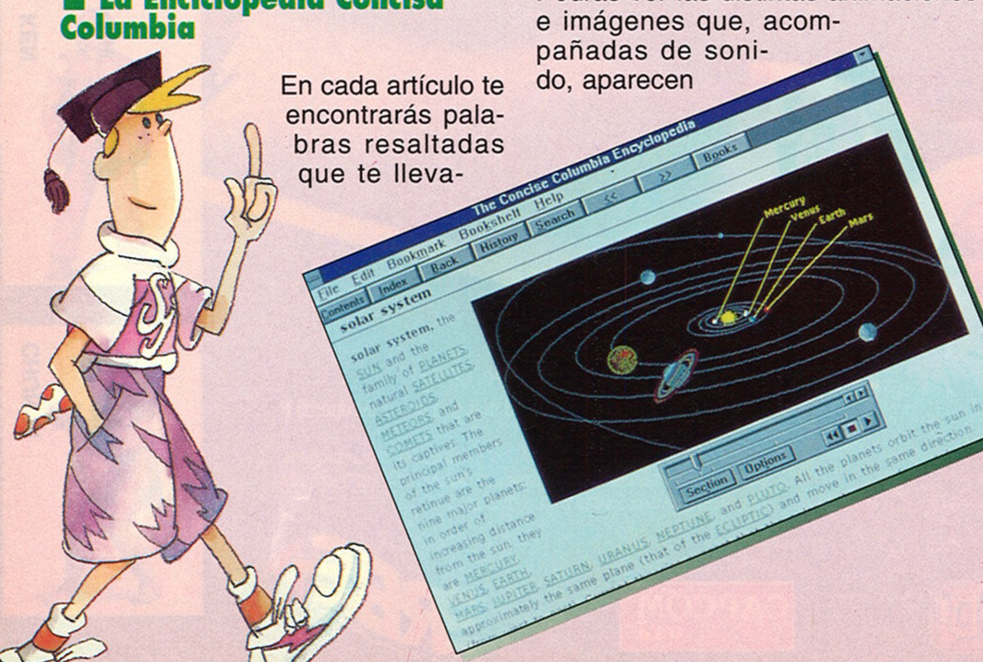


BOOKSHELF (Librería) es un título en CD-ROM que aúna en el reducido volumen de un Compact Disc nada menos que siete libros electrónicos, a cuál más interesante, y que demuestran cómo pueden modificarse los métodos de aprendizaje clásicos al dotárseles de valores Multimedia: sonido, animación, interacción, hypertexto, etc.

La enciclopedia en ***MPC*** (siglas que, como ya sabrás, significan que se puede leer en cualquier ***PC Multimedia*** dotado de lector de ***CD-ROM*** compatible ISO 9660) integra los siguientes libros:

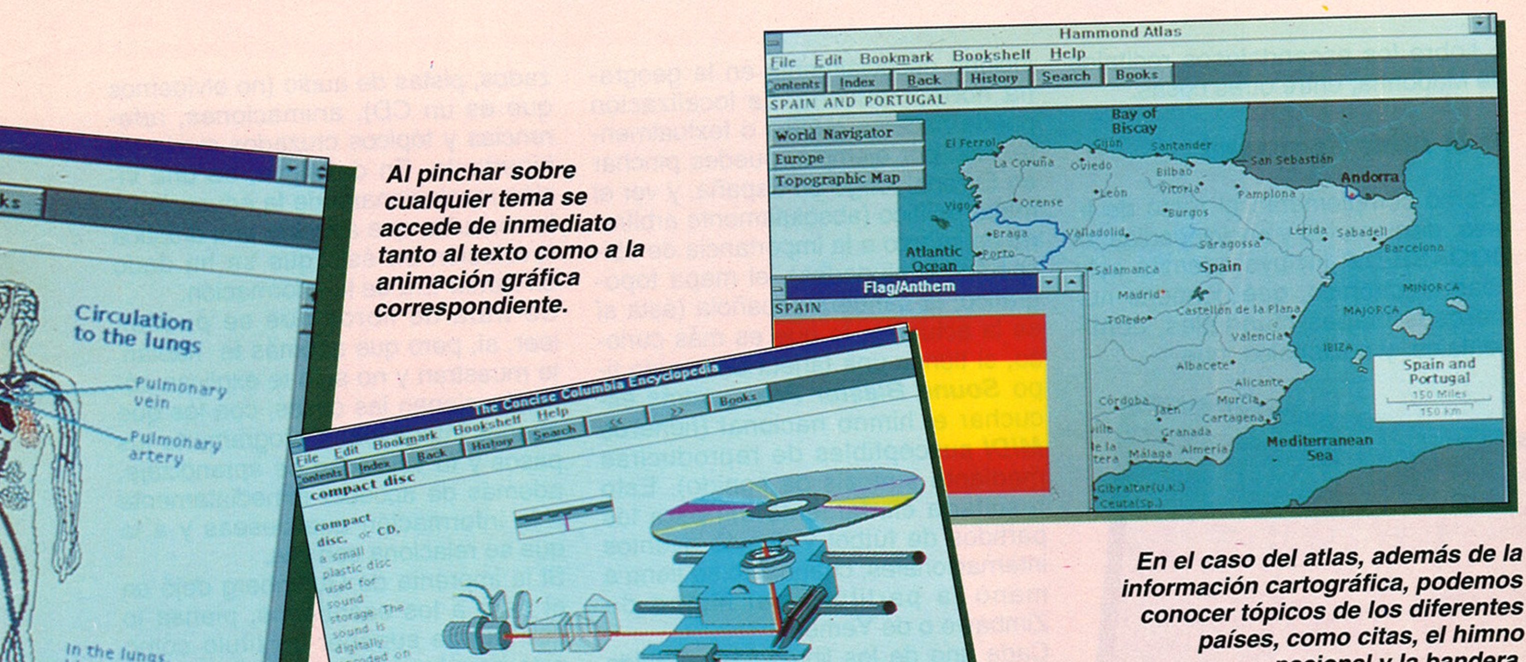
■ La Enciclopedia Concisa Columbia

En cada artículo te encontrarás palabras resaltadas que te llevarán directamente a su descripción sin tener que buscar de nuevo. Contiene más de 15.000 artículos organizados alfabéticamente y que versan sobre distintas materias: Geografía, Historia, Personajes, Filosofía, Naturaleza y Universo. Podrás ver las distintas animaciones e imágenes que, acompañadas de sonido, aparecen en ciertas entradas. Así, por ejemplo, mientras lees el texto que acompaña a la palabra "*Heart*" (eso sería todo lo que podrías hacer con una enciclopedia de papel), podrás ver como fluye la sangre del corazón a los pulmones al tiempo que una agradable voz (eso sí, en inglés) te va explicando el proceso. Pero, además, desde esta misma pantalla puedes pinchar sobre *Circulatory System* y acceder de inmediato al texto y a la animación correspondiente al tema de la circulación sanguínea. Tienes la posibilidad de ver y escuchar la secuencia completa o bien por secciones (los riñones, el páncreas, etc.).



■ El diccionario American Heritage

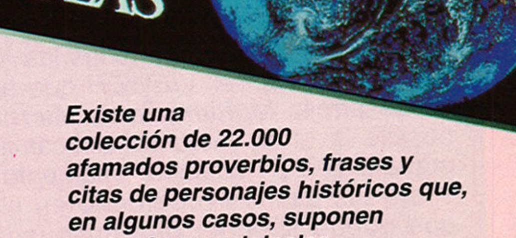
Comprende más de 200.000 definiciones para más de 60.000 vocablos anglófonos organizados alfabéticamente. A diferencia de un diccionario normal, aquí puedes escuchar cómo se pronuncian las



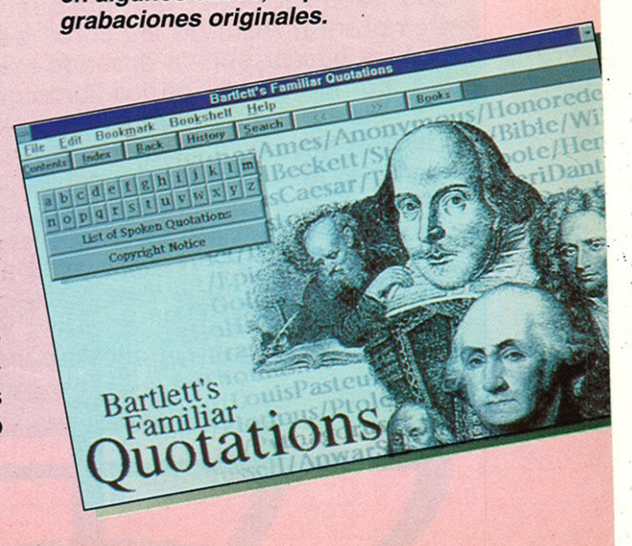
Al pinchar sobre cualquier tema se accede de inmediato tanto al texto como a la animación gráfica correspondiente.

En el caso del atlas, además de la información cartográfica, podemos conocer tópicos de los diferentes países, como citas, el himno nacional y la bandera.

La Enciclopedia Columbia contiene más de 15.000 artículos ordenados por materias.



Existe una colección de 22.000 afamados proverbios, frases y citas de personajes históricos que, en algunos casos, suponen grabaciones originales.



palabras, lo que resulta igualmente provechoso para el aprendizaje del inglés. Algunas entradas incluyen también ilustraciones descriptivas.

Las Citas Familiares de Bartlett, 15º edición

Se trata de una colección de los más afamados proverbios, frases y citas de personajes famosos. Organizados cronológicamente y por el nombre del autor hay hasta un total de 22.000, algunos de los cuales son grabaciones reales (es el caso de ciertos personajes americanos de este siglo, como ocurre con el discurso de toma de poder de J.F. Kennedy).

La recopilación Columbia Concisa de Citas

Similar al anterior, incluye más de 6.000 citas breves y epigramas de personajes contemporáneos, organizados por materias. Al igual que en los otros seis libros, se proporcionan entradas con referencias cruzadas para agilizar los procesos de búsqueda.

El Tesauro Electrónico de Roget II

Contiene una breve definición y sinónimos de uso para cada palabra inglesa.

El Almanaque del Mundo y Libro de Acontecimientos de 1991

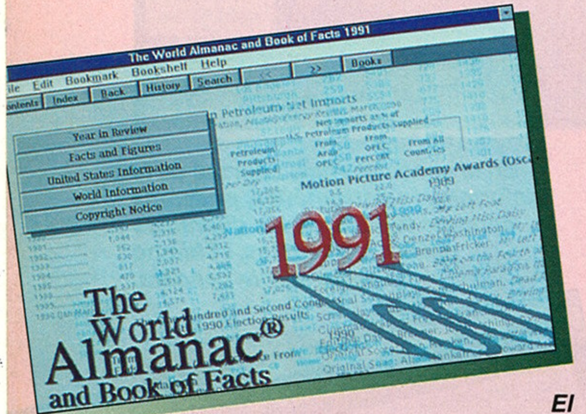
Se trata de un libro misceláneo de referencia, que contiene datos estadísticos, eventos y sucesos relevantes de 1991, información geográfica, códigos postales de EE. UU., e incluso un interesante calendario perpetuo con atractivas ilustraciones. Aunque como claro producto "made in USA" que huele a *yankee* por todos los lados, merece la pena ver los reportajes sobre la Guerra del Golfo

Juega y aprende

o sobre los escandalosos recitales de Madonna, entre otras cosas.

El Atlas Hammond

Como complemento al resto de libros, diccionarios y enciclopedias, el **BOOKSHELF** incluye además este atlas electrónico, que contiene numerosos mapas mundiales, continentales, y nacionales, que inciden especialmente en la geografía norteamericana. La localización puede hacerse gráfica o textualmente. Así, por ejemplo, puedes pinchar en Europa, luego en España, y ver el mapa político (absolutamente arbitrario en cuanto a la importancia de ubicación de ciudades), el mapa topográfico, la bandera española (ésta sí es la actual) y, lo que es más curioso, si tienes una tarjeta de sonido tipo ***Sound Blaster Pro,*** podrás escuchar el himno nacional (ficheros ***MIDI*** susceptibles de reproducirse mediante síntesis de sonido). Esto resultaría ciertamente útil para los partidos de fútbol y demás eventos internacionales, cuando no se tiene a mano la partitura del himno de Zimbawe o de Yemen.



El almanaque contiene los datos estadísticos, eventos y sucesos más relevantes de 1991, además de un calendario perpetuo.

Cada uno de los libros está dividido en tópicos que pueden ser una cita, la definición de una palabra, un sinónimo de un vocablo, un mapa del atlas o un artículo del almanaque o de la enciclopedia. Se incluye además un amplio tutorial de ayuda.

Estos tópicos están plagados de elementos ***Multimedia*** especializados, como sonidos digitalizados y sintetizados, pistas de audio (no olvidemos que es un CD), animaciones, referencias y tópicos cruzados mediante hipertexto. En definitiva, es una visión revolucionaria de la educación y la consulta, que anuncia una drástica revolución en ésta que se ha dado en llamar Era de la Información.

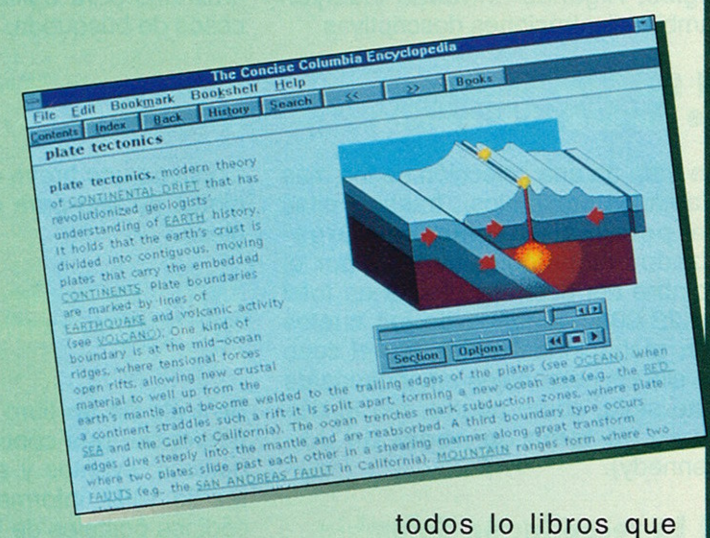
Se trata de libros que se pueden leer, sí, pero que además te hablan, te muestran y no sólo te explican cómo funcionan las cosas, con los que puedes interactuar y programarte tus pasos y tu velocidad de aprendizaje, además de acceder inmediatamente a la información que deseas y a la que se relaciona con ella.

Si la imprenta de Gutenberg dejó en el paro a los escribanos, piensa lo que puede suponer un título como éste para los vendedores de enciclopedias aunque quizá se reconviertan a vendedores de ***CD-ROM*** después de apreciar la diferencia. Eso sí, si lo que quieres es comprarte una enciclopedia sólo para decorar el mueble nuevo del salón, no apuestes por ***Multimedia***.

GREGORY A. BOTANES

Nunca te pierdes

Adicionalmente, y como todas las aplicaciones desarrolladas bajo el *VIEWER* que acompaña al kit de desarrollo ***Multimedia*** de **Microsoft** (*MDK*), es posible llevar un "histórico" del camino recorrido, de manera que en cualquier momento puedas volver sobre tus pasos sin perderte en el maremágnum que puede suponer una búsqueda hipertextual. Como en el resto de los libros de este paquete, puedes buscar el ítem deseado mediante su nombre, por la consulta en los libros que te interesen, etc. Esta búsqueda libre (por texto completo o *FullText*) te permite indagar a través de cualquier libro todas las entradas que hablan de geometría, o que contienen una cita concreta, etc. Asimismo, y como aplicación WINDOWS que es, puedes copiar información (textos, gráficos, etc.) a cualquier aplicación que corra bajo ese entorno (procesador de textos, editor gráfico, etc.) Ah!... y naturalmente puedes dejar todas las anotaciones deseadas en



todos lo libros que quieras, en vez de doblar las hojas o meter separadores como harías en un libro de texto normal. Ello te facilita enormemente el trabajo de organizar tu método de consulta y aprendizaje.

¿Serías capaz de pilotar a...

410* km/h.?

con SCALEXTRIC Sí

Con SCALEXTRIC podrás alcanzar velocidades que nunca imaginaste. Todo es posible con sus coches Fórmula 1, Rallies G.T., Sport prototipos SRS2 y Todo Terreno T.T. Mucho más que un juego. Circuitos, coches, recambios y accesorios con los que podrás continuar tu afición durante años. Compite con SCALEXTRIC y vive el mundo de la competición real. SCALEXTRIC y tú.

Ganando Amigos





* Velocidad a escala obtenida por pilotos SCALEXTRIC en el Campeonato Nacional.



AL RICO BALOMPIE

El fútbol sala es una disciplina deportiva que cada día gana adeptos. Y presenta muchas ventajas a la hora de luchar contra los inconvenientes climatológicos y disfrutar, a la vez, del apasionante mundo del balompié. Para que no tengas dudas a la hora de elegir tu equipo, aquí te presentamos algunas sugerencias a fin de que no te falte detalle.

Precios y direcciones:

Balón reglamentario:4.600 ptas.; zapatillas especiales: 6.200 ptas.; camiseta Umbro Brasil: 4.500 ptas.; pantalón: 2.000 ptas.; medias: 1.000 ptas.; espinilleras VHL: 4.000 ptas.; jersey de portero: 5.500 ptas.

✉ Quality Sport. Fernando el Católico, 77. Madrid



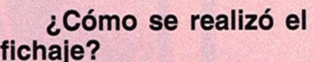
Estilismo: Rafael Gregori

Dale marcha

"AL DESCUBIERTO", PRIMER LP CON SONIA SANTANA

Olé Olé cambia la cara

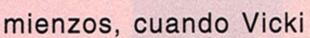
Si Vicki Larraz era morena y Marta Sánchez rubia, Sonia Santana, la nueva chica OLE OLE, no podía ser de otra manera que pelirroja. Esta canaria de voz dulce pero potente inicia, junto a Gustavo, Marcelo y Juan, una nueva época que quedará durante los próximos meses totalmente "Al descubierto", título de su último trabajo.



¿Cómo se realizó el fichaje?
Tras la marcha de Marta, pusimos un anuncio en la revista "El gran musical" y nos enviaron más de quinientas maquetas, que fuimos escuchando una por una. Cuando oímos el tema de Luz Casal cantado por Sonia, no tuvimos ninguna duda de quién sería la nueva chica OLE OLE.

¿Qué se le exigía a esa nueva chica?
Sobre todo, que fuera una buena cantante, que tuviera una buena voz, porque ante todo somos un grupo musical. Pero, además, también tenía que ser una chica que se identificara con nuestra forma de hacer música y que tuviera la personalidad suficiente para contactar con el público, y otro tanto de sencillez para trabajar con nosotros y no sólo utilizar al grupo para hacerse famosa.

¿Cómo recibió la noticia Sonia?
Al principio no me lo creí y después me entró un ataque de nervios. Yo admiraba al grupo desde sus co-



mienzos, cuando Vicki Larraz cantaba aquello de *No controles*. Ahora que nos conocemos un poco más, me siento muy a gusto y tengo muy claro que el trabajo es de todos.

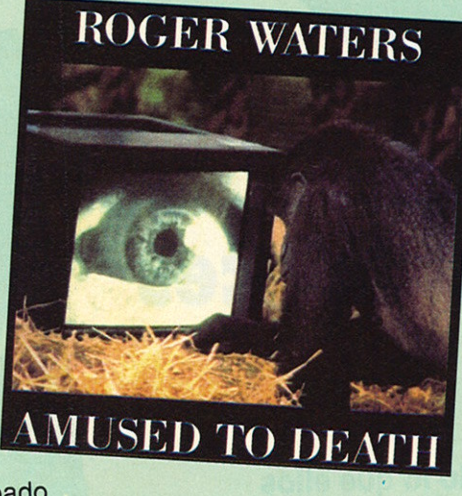
¿Hay fans, amigos, novio o similar?
Hasta ahora sólo me piden autógrafos por la calle. Respecto a lo segundo, no tengo ni amigo ni novio ni similar. Nadie me quiere.

¿Ha cambiado algo más en OLE OLE que su vocal?
En los últimos tiempos de Marta, el grupo estaba como encasillado, no podía evolucionar. Aunque consideramos que aquellos temas tenían su calidad, pensábamos que nadie se



Eternamente divertido

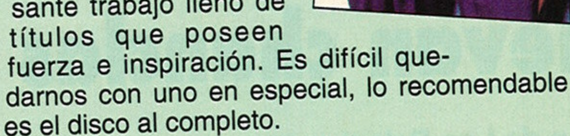
Quien fuera bajista, compositor y cantante de Pink Floyd, ROGER WATERS, ha lanzado un nuevo álbum en solitario después de cinco años. **Amused to death** es el grito de culpabilidad de un superviviente de la Primera Guerra Mundial después de la muerte de muchos de sus amigos. Un desgarro musical grabado en "Q sound", nuevo método de registro que proporciona mayor profundidad con respecto a los sistemas convencionales.



Siglas marchosas

Una imagen más juvenil es la propuesta de INXS para su último elepé, **Welcome to wherever you are**. No es que los chicos se hayan bebido el elixir de la eterna juventud, solamente que se refrescan las ideas de vez en cuando para ofrecernos un interesante trabajo lleno de títulos que poseen fuerza e inspiración. Es difícil quedarnos con uno en especial, lo recomendable es el disco al completo.







La música de Ugly Kid Joe refleja claramente el diseño de la carátula de la portada, con un infantilismo underground.

Pequeños diablillos

UGLY KID JOE utilizan como imagen una serie personalísima de dibujos que confieren al grupo una imagen distinta, a caballo entre lo infantil y una estética que se nutre del gamberrismo y el *underground*. Su música responde a ese *look* bien orquestado, y por eso los perseguimos con ahínco y su música nos divierte. *Neighbor* y *Everything about you* son dos títulos para disfrutar dentro de **America's least wanted**.

paraba a escucharlos como antes, porque la imagen de Marta tiraba más desde el punto de vista frívolo que los temas que interpretaba.

¿Cómo es "Al descubierto"?

Quizás sea nuestro trabajo más maduro y en el que hay mucho de nuestras vivencias y preocupaciones. La producción ha corrido a cargo de Jorge Alvarez. Además de *No mueras, posibilidad,* el primer single que hemos extraído, el Lp incluye una versión de *How high is the moon* que hemos llamado *La luna y tú,* y otros temas como *Entre wiskey y café, Déjame sufrir* o *Volaba yo.* Se ha grabado en estudios de Miami y Los Angeles y ha salido simultáneamente en Europa y América.

HIT PARADE

1	**TUBULAR BELLS V. 2**	**MIKE OLDFIELD**
2	Alidalai	Mecano
3	Tourism	Roxette
4	Llámalo sueño	O.B.K.
5	Barcelona Gold	Varios
6	Calor	Julio Iglesias
7	Tren de largo recorrido	La Unión
8	Am I not your girl?	Sinead O'Connor
9	Dangerous	Michael Jackson
10	Gigantes	Varios

Datos facilitados por El Corte Inglés

MELODIAS EN ADOBO

Los trovadores andaluces llevan chanclas

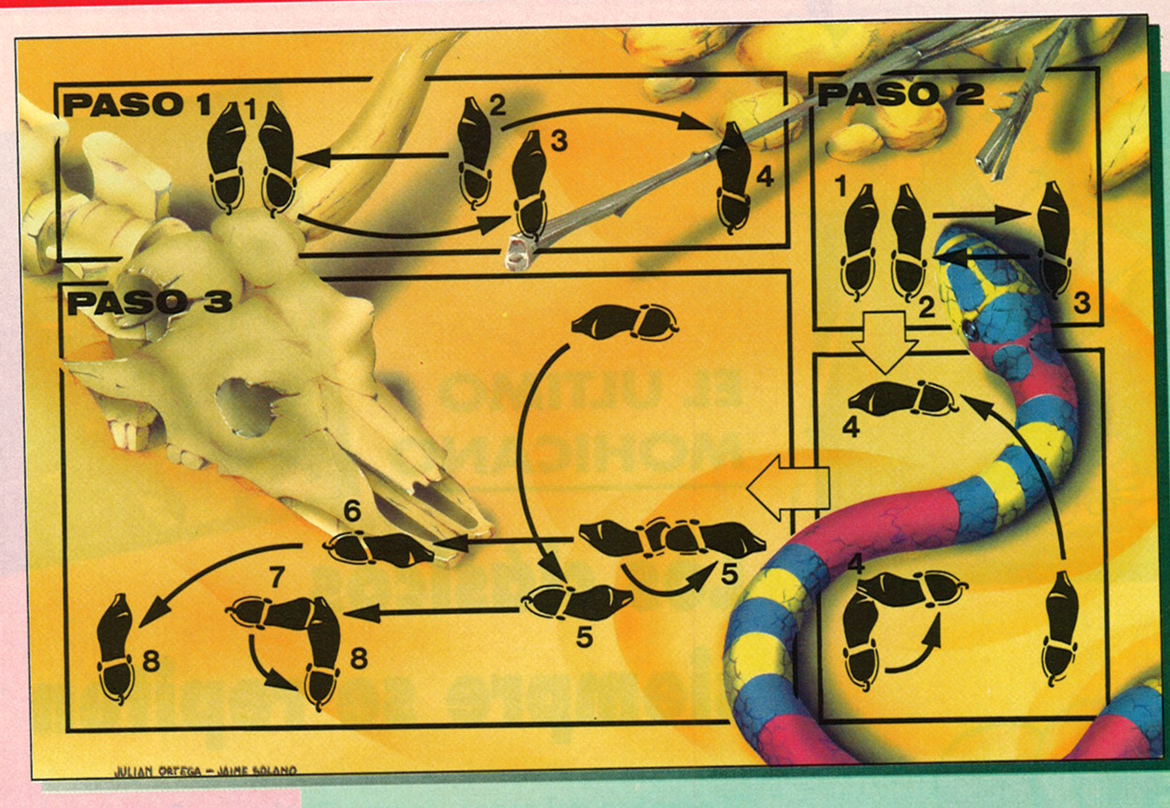
Son de Los Palacios y comenzaron cantando lo que ellos denominan "agropó" en fiestas particulares. Luego decidieron saltar a la capital, donde dieron a conocer su arte en las salas más sui géneris del foro. "Melodías en adobo" es lo último que han hecho este mogollón de sevillanos que siguen suplicando que no los pisen porque llevan chanclas, pero ahora de la mano de una compañía internacional.

¿Qué ha "pazao»?, ¿qué ha "pazao"?
"Que un borrico z´ajogao", es el primer single que hemos extraído de nuestro último disco. Se trata de una bella historia de "amó" con un dramático final a causa de la burra Margarita.
¿Qué motivos inspiran vuestras canciones?
Son temas sacados de la vida cotidiana observados desde lo absurdo y dirigidos a un público de 7 a 70 años, al que le pueden interesar o no, si hacen "er favó" de escuchar nuestro "agropó".
¿Es cierto que vuestras letras son improvisadas?
Por supuesto, la misma canción puede tener cien variaciones si se canta en cien conciertos diferentes, según el estado de ánimo del cantante y el





Nuestras letras son producto de una improvisación que refleja nuestro estado de ánimo



grupo en general. Lo importante es contar la historia, y si es con una multinacional, "mejó". Cuando grabamos un disco, llevamos unos bocetos preparados, pero nunca una canción escrita.

¿Melodías en adobo o "bienmesabe"?

Son doce porciones adobadas, unas con más sabor que otras y alguna con mucho tomillo. Por ejemplo *Loco perdió* es la historia de los "pirao tropicá" con ritmo "der lugá", o *7.200,* que no es más que un blues saetero de un tema verídico "der" que todavía tenemos fatiga. También cantamos *Qué limpito,* sobre una pareja que tiene problemas con la higiene; y el absurdo pensamiento en voz alta, grabado en directo y tranquilamente tocado. Y es que ¡mira que está lejos Japón!

¿Sois poetas en vuestra tierra?

Muy orgullosos que están nuestros vecinos de contar con un grupo que va llevando por ahí el nombre de Los Palacios con gracia. Pero nosotros seguimos siendo los mismos y no se nos ha subido nada a la cabeza; "zomos" así, qué le vamos a hacer.

A bailar Achy breaky heart

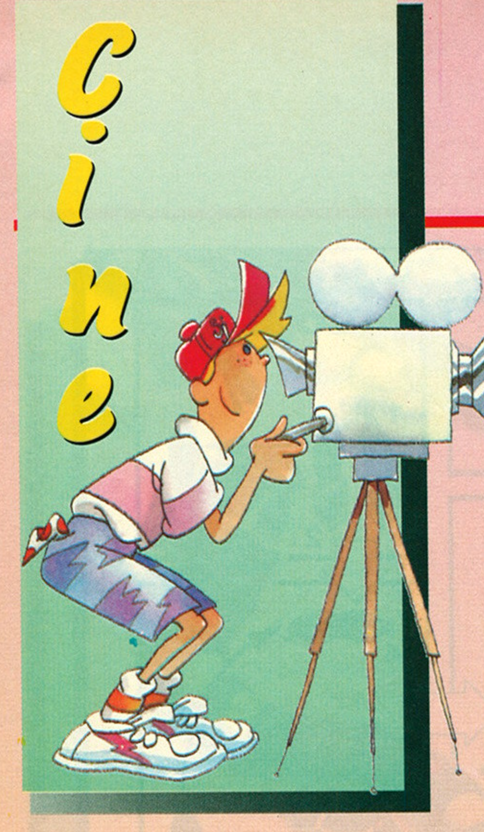
BILLY RAY CIRCUS consiguió lo que ningún otro artista fue capaz de lograr, nada menos que permanecer dieciséis semanas como número uno en las listas norteamericanas gracias al tema *Achy breaky heart*, extraído de su álbum **Some gave all**.

El tema tiene marcha y es tan bailable que se han inventado unos pasos para seguir el ritmo. Vamos, como *Los pajaritos* en versión *yanki funky*.

Apréndete los pasos y deja flipado al personal. Primero, un paso a la derecha tres veces, cruzando la pierna izquierda por detrás en el segundo paso. Menea tus caderas al compás tres veces. A continuación, mantén tu pierna izquierda en el punto, pon tu pierna derecha hacia atrás, a un lado, y al frente, girando tu cuerpo al mismo tiempo.

El tercer movimiento comienza con un paso atrás tres veces, planta la pierna izquierda, y después mueve tu cadera de lado a lado tres veces; luego, paso a la derecha y planta la pierna izquierda; paso a la izquierda y planta la pierna derecha; un cuarto de vuelta y tres pasos, cruza la pierna izquierda por detrás, junta tus piernas en el último golpe y da una palmada antes de iniciar todo de nuevo.

JUAN P. DE CASTRO



EL ULTIMO MOHICANO

Los clásicos siempre se repiten

El nombre del autor, James Fenimore Cooper, es mucho menos conocido que su novela "El último mohicano", una historia universal ambientada en la época en que franceses y británicos se disputaban la posición de la fértil y casta tierra norteamericana. Los indios de las praderas completan los tres vértices de un triángulo en el que convergen aventuras de todo tipo, incluida la sempiterna historia de amor.



El protagonista, prisionero de las tropas británicas.

Daniel Day Lewis, oscarizado por *Mi pie izquierdo*, es el encargado de dar vida en la pantalla de esta nueva versión fílmica a Hawkeye, un hombre de la frontera criado por los mohicanos, quien encontrará su media naranja en la persona de la hija de un oficial británico. Hawkeye descendía de unos colonos ingleses que fueron asesinados cuando él era un muchacho. Criado por Chingachgook, sin abandonar sus raíces, aprende muy rápido los usos y habilidades de los pieles rojas.

El devenir de los acontecimientos hace que muy pronto los mohicanos se encuentren atrapados en la actual Kentucky por culpa del enfrentamiento que mantienen franceses e ingleses por el control del suelo. El protagonista, que sabe muy bien que no pertenece por entero a ninguno de los bandos en conflicto, decide guiarse por sus propias normas de lealtad.

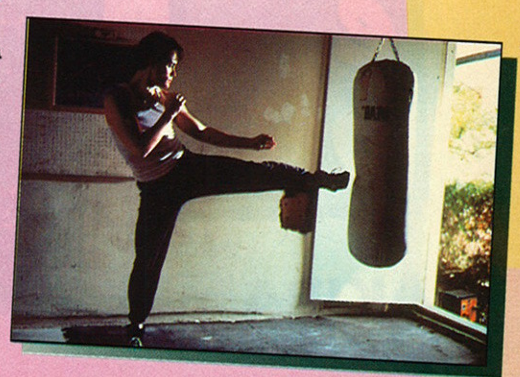
P. DE FRUTOS

Bajo el síndrome de "Magic" Johnson



Los blancos no la saben meter es un film que relaciona el mundo del baloncesto callejero de los Estados Unidos con un grupo de simpáticos granujas que viven de las apuestas. El hombre blanco, ya se sabe, en esto de la canasta parece encontrarse en inferioridad de condiciones con respecto a los especialistas de color, y Sidney y Billy, el único muchacho de tez clara con protagonismo en el film, se aprovechan entre las franjas de asfalto. En ellas, el deporte es una mezcla de combates rituales, teatro callejero y estafa constante.

Un arte peligroso



Los Angeles. Una bella mujer invita a un estudiante de arte a una exposición de cuadros. Todo transcurre normalmente hasta que, de repente, el dueño de la galería es acribillado a balazos. Ahí comienza para Jake Lo una carrera contra reloj para salvar su propia vida. Este es el argumento central de *Fuego rápido*, cuyo director es **Dwight Little,** y que está interpretada por **Brandon Lee**, el hijo de **Bruce Lee**, en el papel principal, junto a **Powers Boothe** y **Nick Mancuso**. Una historia policiaca, con ingredientes mafiosos.

El alegre Swayze



Después de enseñarnos a bailar "Dirty Dancing", Swayze es un médico en la India.

El protagonista de *Ghost* y *Dirty Dancing*, **Patrick Swayze**, regresa con una aventura humana ambientada en la India. Se trata de *La ciudad de la alegría*, en la que ejerce como un joven doctor norteamericano cuya vida se resquebraja y que encontrará en este país una poderosa razón para seguir en la brecha. Junto al protagonista aparece un campesino que dejó su aldea por la sequía y el hambre para buscar, en una de las zonas más pobres de Calcuta, la forma de sustento para él y su familia. Estos dos personajes tan diferentes verán entrelazadas sus vidas en un ambiente populoso y asfixiante.

Doña Inés, ahora Cenicienta



Inés Sastre, la Cenicienta española de los 90.

Inés Sastre debutó en cine a los trece años. Desde su participación en *El Dorado*, de **Carlos Saura,** hasta la fecha, ha paseado su bonita figura por las mejores pasarelas del mundo y es una de las modelos más cotizadas del Globo. Ahora, por votación masiva de los medios de comunicación, entre los que ha figurado SUPER JUEGOS, ha sido elegida por mayoría como la Cenicienta española de los noventa.

La elección coincide con la salida al mercado videográfico de la venta directa de la producción rodada en dibujos animados por la factoría Disney. En total, más de medio millón de copias, en una campaña que se espera bata todos los récords del sector en España.







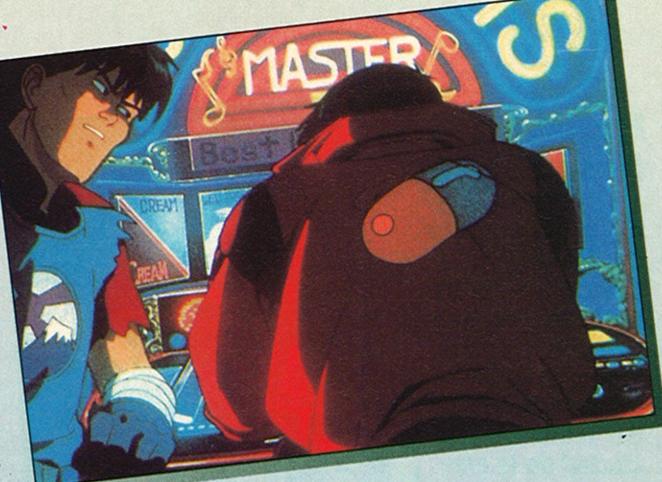
AKIRA

Los orígenes del cómic japonés

Akira nació para el cómic el mes de diciembre de 1982 en la revista japonesa Young Magazine. Desde entonces llevó a cabo una meteórica carrera que desembocó en la versión cinematográfica y en la aparición de estas aventuras en Estados Unidos y Gran Bretaña en 1988. A nuestro país ha llegado recientemente de la mano de Ediciones B.

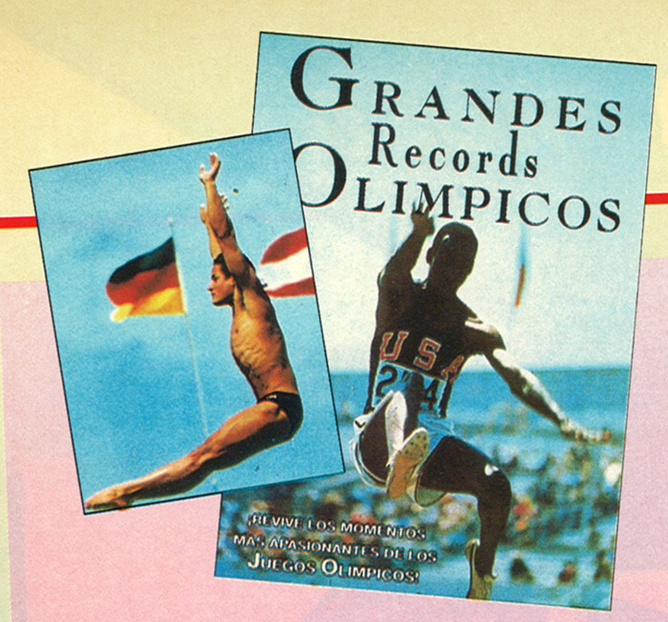
Su creador es Katshuhiro Ottomo, que ha dado pie a toda una simbología y un estilo del que ahora nos aprovechamos en diferentes series televisivas, entre las que destacan *Los Caballeros del Zodíaco* y *La Bola del Dragón*. Ottomo imaginó su país a finales de esta centuria, cuando el ejército y el gobierno japonés llevaron a cabo diversas pruebas biológicas con una serie de niños para estimular sus facultades parapsicológicas. La rebelión de los nuevos cerebros no tarda en producirse y con ello se provoca una guerra nuclear. Treinta años después, Japón es un país totalmente distinto, gobernado por El Coronel y cuya capital, Neo-Tokio, prepara los Juegos Olímpicos del 2020. En ese ambiente se favorece la leyenda de Akira, el muchacho depositario de la energía absoluta y cuyo cuerpo criogenizado reposa en un santuario secreto.

Un joven motorista, Tetsuo sufre un accidente en el que uno de los niños cobayas es otro de los protagonistas. El contacto con él multiplica las fuerzas de Tetsuo y despierta en su interior un irrefrenable deseo de venganza. La guerra se desencadena nuevamente, hasta que la cápsula que resguarda los restos de Akira explota bajo los proyectiles. Los edificios se derrumban y una ola gigante sumerge Neo-Tokio al tiempo que la figura del salvador resalta como una inmensa bola luminosa que invade el cielo.



Akira, el personaje principal de estos cómics, encarna una leyenda en la que se combinan magia y fantasía.

J. P. DE CASTRO



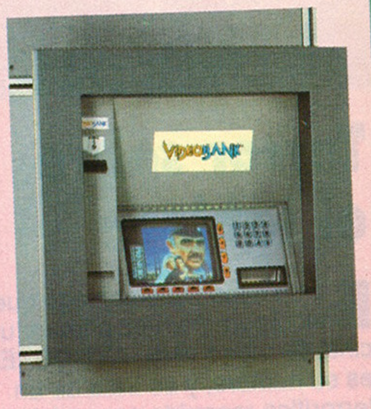
El mejor deporte

Grandes Récords Olímpicos y *Grandes Enfrentamientos Olímpicos* son dos cintas de indudable interés para los adictos a eventos deportivos. Con la primera podemos revivir las míticas actuaciones a la sombra del pebetero de figuras como Jesse Owens, Sonja Henie, Greg Luganis y Nadia Comaneci, entre otros.
Entre los duelos olímpicos más destacados figuran la polémica carrera en que participaron Ben Johnson y Carl Lewis en Seul 88, los duelos baloncestísticos entre norteamericanos y soviéticos o el afán de Jean Claude Killy por conseguir la supremacía mundial sobre la nieve.

Una calle tranquila

Elm Street no es lo que era sin Freddy Kruger, pero si queremos pasear tranquilamente por esa encantadora calle hay que asistir a *Pesadilla final, la muerte de Freddy.* En cine, los momentos más llamativos eran cuando teníamos que ponernos las gafas para ver en tres dimensiones cómo desaparecía ese ser del Averno con sombrero a lo Indiana Jones, jersey de rayas a lo hortera de playa y afiladas uñas de acero para el consiguiente rompe y rasga. El efecto queda atenuado en el magnetoscopio por mor de las dos dimensiones, aunque la atracción que ejerce sobre nosotros este tenebroso personaje continúa.

Películas a la tarjeta



Desde finales del pasado verano funciona en España el Videobank, un cajero de películas que está disponible las 24 horas del día y para el que no existen domingos ni festivos. Gracias a una tarjeta magnética, se pueden elegir las cintas por género, argumento, intérpretes, director o premios Oscar. Como información adicional, se puede seleccionar cada una de las ofertas tras la consulta previa de la sinopsis y la carátula en color de alta definición a través del monitor correspondiente.

Como el ratón y el gato

Tom y Jerry llevan más de cincuenta años en la brecha y mantienen su frescura. En 1952 fueron protagonistas del Oscar al mejor corto de animación con *Johan Raton*, trabajo que se incluye en la primera de las tres entregas que con el título *Lo mejor de Tom & Jerry* se han lanzado a la venta directa en España. El gato Tom intentó comerse por primera vez al ratoncito Jerry en 1940 y, desde entonces, sus aventuras se han reiterado en cine, televisión y soporte escrito. Estos tres vídeos constituyen la mejor antología de sus disputas y antagonismos.

Por el camino de Oz

Uno de los grandes clásicos del séptimo arte se reedita para su venta directa. *El mago de Oz,* la legendaria cinta que en un principio estaba destinada al lucimiento de **Shirley Temple** y que lanzó al duro mundo de las estrellas a **Judy Garland,** puede ahora contemplarse en vídeo. Para la época de su producción, toda una joya de vestuario y efectos especiales, sin olvidar la ya mítica canción del arco iris.

Sobre la mesa

Terror sobre el tablero

Es un espectacular juego que incorpora por vez primera una cinta de vídeo VHS. **ATMOSFEAR** es su nombre, y se trata de un terrorífico recorrido por un laberinto en el que se incluyen factores como el tiempo, la suerte, el destino y las pesadillas.
En la cinta, a través de la pantalla del televisor, hace su aparición Gatekeeper, un imprevisible personaje que crea un ambiente de terrorífica diversión.
Está prevista, además, la progresiva aparición de otros nuevos personajes que generarán nuevas horas de entretenimiento por los intrincados pasajes del terror.



El primer ordenador

Se llama Quique y es un mini ordenador indicado para niños a partir de cuatro años. Ejecuta cincuenta juegos diferentes y su objetivo básico es introducir a los pequeños de la casa en el aprendizaje de las nociones básicas de materias tales como matemáticas, geografía, lenguaje, música y ciencias naturales.
El teclado es multifuncional, con diez números, veintisiete letras, seis vocales con acentos, signos matemáticos y ocho notas musicales. También posee voz digital, pantalla LCD y alimentación externa opcional.
La mecánica del juego es muy sencilla, ya que se introduce una de las tarjetas magnéticas y el propio Quique hace las preguntas relativas a cada tema, proporcionando puntos por cada acierto.

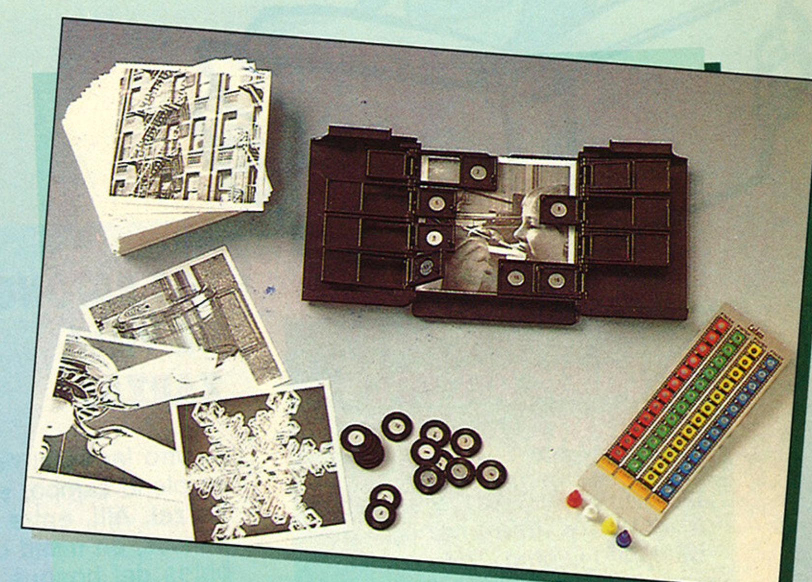




Directos al cielo

Es una lanzadera de bolsillo que permite montar tu propia pista de despegue de aviones en cualquier parte. La potencia depende directamente de la fuerza que se ejerza en la base de la caja. Además, por sus pequeñas dimensiones, ésta se puede llevar encima. Existen cuatro modelos diferentes e incluye dos aviones, que alcanzarán las nubes con toda facilidad. Y, además de aviones, también puedes lanzar helicópteros. Existen seis modelos.

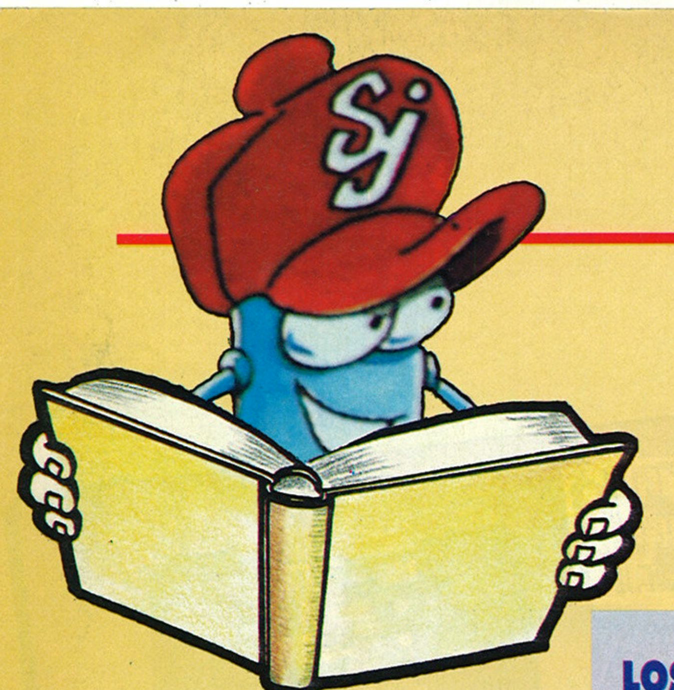




El mundo de la Imagen

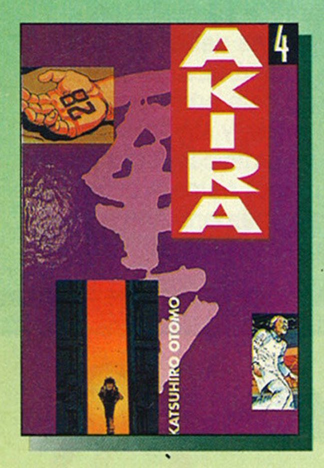
Tras una máquina fotográfica se oculta un fotograma. Los participantes deben descubrir de qué se trata siguiendo la dinámica del juego. **FLASHING** es el nombre de este entretenimiento, indicado a partir de los 14 años, y sin límite de edad. Incluye trescientas enigmáticas fotografías para hallar levantando el menor número de casillas. Imaginación visual, cultura y memoria son las claves para triunfar en este didáctico pasatiempo.

Libros



EL COMIC DEL SOL NACIENTE

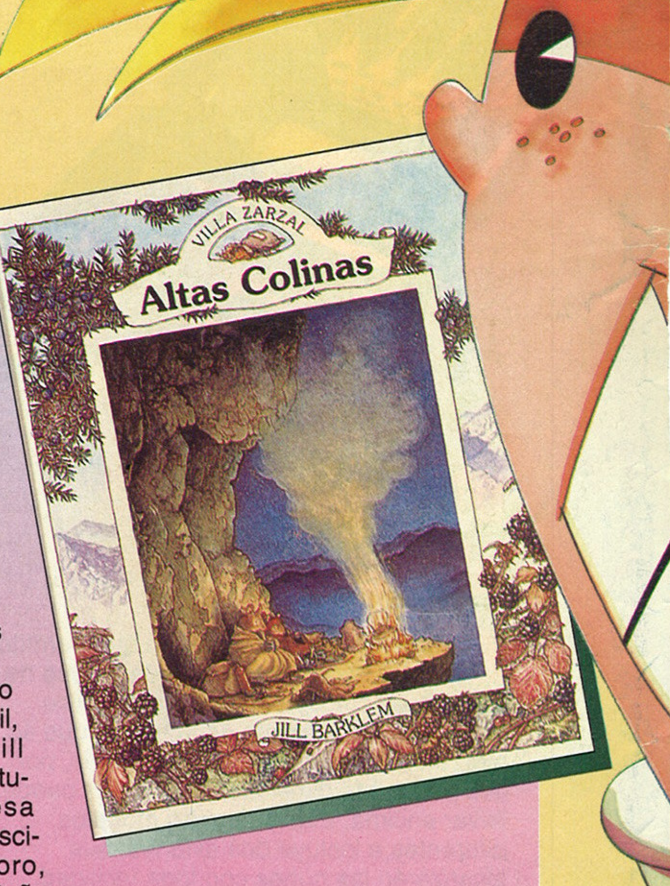
Su nombre es Akira, y se debe a la fértil imaginación de Katsuhiro Otomo. Todo comienza cuando la Tercera Guerra Mundial ha devastado la Tierra. Estamos en el año 2030, y la ciudad de Neo–Tokio se prepara a recibir los próximos Juegos Olímpicos.



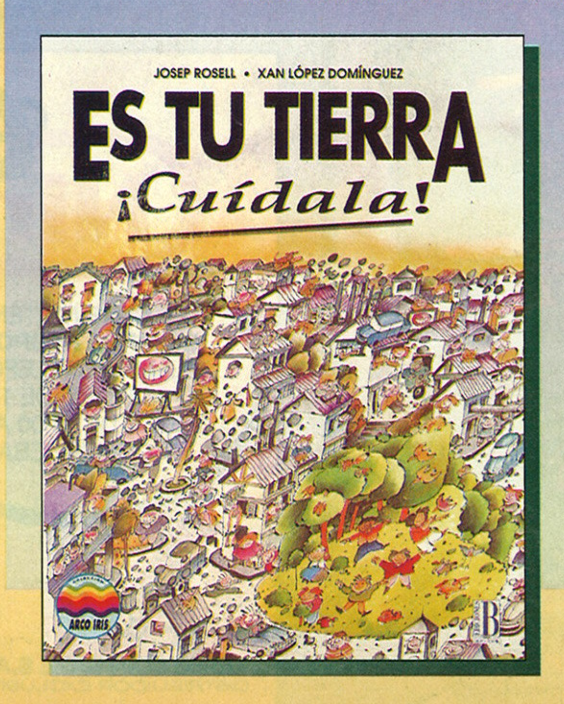
Desde una cámara frigorífica, un adolescente superdotado comienza a despertar para salvar al mundo. Pero hay enemigos que no desean que esto suceda.
Así, en este ambiente de misterio y aventura, se desarrollan las peripecias de Akira, un personaje que ha saltado del cómic al cine, y que ha creado verdaderas legiones de seguidores.

LOS RATONES DE VILLA ZARZAL

Al otro lado del riachuelo, en pleno campo, está Villa Zarzal. Allí, entre raíces y troncos, en mitad de los árboles del bosque vive una pequeña comunidad de ratones a los que les suceden las más variadas aventuras.
ALTAS COLINAS es el último título de esta colección infantil, escrita e ilustrada por Jill Barklem, que narra las vicisitudes por las que atraviesa Alfredo, un pequeño ratón fascinado por la búsqueda de oro, que acaba perdido en la montaña.



CUIDAR NUESTRO MUNDO



La Ecología es una ciencia que se aprende desde la infancia. Esta, por lo menos, es la idea que Josep Rosell y Xan López Domínguez han intentado plasmar en su libro ES TU TIERRA, CUIDALA. A través de textos muy explicativos y sencillos e ilustraciones divertidas y coloristas, los autores llevan a los niños hacia un mundo mejor, al intentar que conozcan todos aquellos métodos al alcance de su mano para conseguir un mundo más limpio.

HOROSCOPO

Por Toñi López Terradas



ARIES

Necesitas descansar un poco tras el periodo tan intenso que has vivido y que ha hecho que se resienta tu salud. Practica deportes pasivos. No debes preocuparte por el aspecto económico.
Consejo: El **EUROPEAN CLUB SOCCER** te relajará.



CANCER

Buen periodo para los juegos de azar si actúas con prudencia, ya que, de lo contrario, podrías perderlo todo. No es suficiente desear una cosa para conseguirla, sino que, además, hay que luchar.
Consejo: No pienses que todo es empezar bien un juego.



LIBRA

Felicidades por todos los momentos agradables que vais a vivir. Junto con Virgo, sois durante todo el mes los reyes del zodíaco. Comprobarás cómo todos tus sueños se irán haciendo realidad.
Consejo: Guíate por los mapas de los programas.

CAPRICORNIO

Vas a conocer nuevos amigos con los que pasarás situaciones muy divertidas que desembocarán en grandes acontecimientos de cara a las navidades. Ten más confianza en ti mismo.
Consejo: Los **SIMPSON** será tu juego en estos treinta días.



TAURO

Te espera un mes a tope de trabajo y, aun así, seguirán lloviendo las ofertas. Vete de compras a un mercadillo y revuélvelo todo, porque encontrarás una ganga. Durante este periodo serás el centro, aprovéchalo.
Consejo: Planea tu estrategia con el **POPULOUS.**



LEO

El estado de poca salud por el que atraviesas es consecuencia de tus malos hábitos. Evita que tus amistades paguen las consecuencias que esa situación refleja en tu estado de ánimo. No te preocupes.
Consejo: Entreténte con el **PRINCIPE DE PERSIA.**



ESCORPIO

No empieces el curso con esa depresión, porque va a ser un periodo largo y duro que requerirá todas tus energías. Piensa que las cosas se consiguen trabajando día a día. Cuida un poco más tu alimentación y forma física.
Consejo: Muévete con el **WIMBLEDON.**



ACUARIO

Tus reservas de energía están a tope, pero no pises mucho el pedal, porque te saldrás en las curvas. Controla esos ataques de cólera que tan malas consecuencias te traen .
Consejo: No pierdas el control cuando juegues. Elige un buen joystick.



GEMINIS

Ejercita tu paciencia con todo lo relacionado con el amor si no quieres tener más problemas de los que ya se te están presentando. Abrígate cuando salgas y ten cuidado con la temperatura.
Consejo: Evita los juegos de acción.



VIRGO

Carga tus pilas de cara al periodo de actividad que ahora comienza para ti. Conseguirás todo lo que te propongas. Existe la posibilidad de realizar un viaje con esa persona que tanto quieres.
Consejo: No conviertas ese viaje en un **CARMEN SANDIEGO.**

SAGITARIO

Mes de dudas. No sabes qué hacer ni con el dinero ni con el amor. Parece como si Júpiter estuviera de vacaciones para ti. No cuentes para nada con la suerte, porque está de espaldas.
Consejo: No minusvalores a los enemigos en pantalla.



PISCIS

Evita superar tus momentos bajos con la comida. Conocerás a una persona muy especial que llenará tu vida por completo. No pienses que siempre llevas razón y escucha otras opiniones.
Consejo: Cambia las calorías por la consola.

TRIVIAL

Soluciones a las preguntas del número anterior


GN ¿En qué país tiene su sede la compañía aérea Quantas?

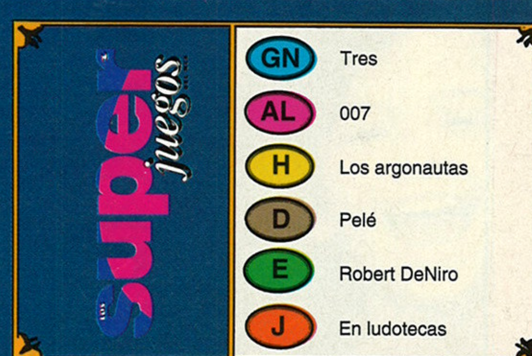
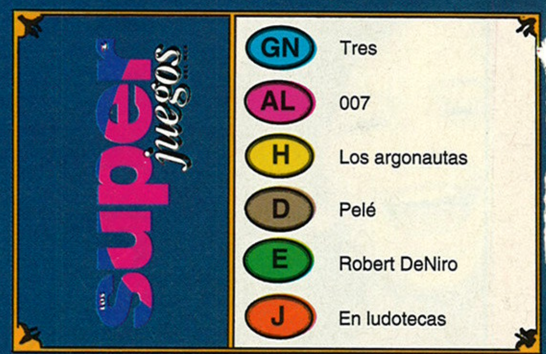

AL ¿Quién escribió un **Tratado de las buenas costumbres?**

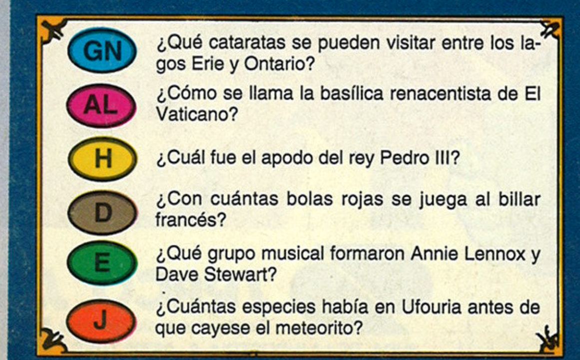

H ¿Qué insectos causaron una de las siete plagas de Egipto?


D ¿Cuántos atletas fueron capaces de bajar del minuto y medio en 1.500 metros lisos?

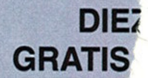

E ¿Quién fue responsable del álbum **The sign of the Time?**

J ¿Con qué armas cuenta la teniente Ripley para combatir a los alienígenas aparte de un fusil ametrallador, un bazoka y un lanzallamas?







DIEZ … RIPCIONES GRATIS … R JUEGOS

…s que …s doce …as a las …s que …n en esta … y meterlas en …re, indicando … tipo de …a u ordenador …enes. Envíalas …PER JUEGOS. …'Donnell 12. …09 Madrid. Entre t…os los acertantes se sortearán diez suscripciones.

LOCOS DE LA NINTENDO:

¡TOMAD MEDIDAS!

Ahí va una regla de regalo. Y esto no ha hecho más que empezar. Desde ahora, esta página de Superjuegos subirá la temperatura a todos los locos de la **NINTENDO.**

Para dar envidia al resto de tus colegas. ¡Superjuegos y la **NINTENDO** *molan mogollón!*





SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)


VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON DE JUEGOS. MOGOLLON DE COLEGAS. ¡Y MOGOLLON DE REGALOS!
¡TOMA MEDIDAS!
Detrás de esta página, una regla de regalo.
¡EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS!
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
9.300 +IVA
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)